

인사이드 아웃 2

1. 개요

2024년 6월 개봉한 픽사 애니메이션 스튜디오의 28번째 장편 애니메이션. 전편 이후 9년 만의 후속작이다. 주인공 라일리가 13살이 되고 사춘기에 접어들자 감정 컨트롤 본부에 새로운 감정들이 등장하면서 일어나는 큰 변화를 다룬다.

2. 등장인물

2.1 라일리 앤더슨

2.1.1. 개요

《인사이드 아웃 시리즈》의 서브 주인공이자 중심 인물 혹은 배경 인물 캐릭터이며 《인사이드 아웃 시리즈》의 주인공인 감정들의 주인이자 본체이다. 아이스하키를 좋아하며 금갈색 머리에 파란 눈의 활발한 성격에 착한 마음씨를 가진 예쁜 소녀로, 감정 리더는 기쁨이다.

2.1.2. 특

2.1.2.1. 이름

라일리 앤더슨의 성 "앤더슨"은 픽사의 직원 달라 K. 앤더슨(Darla K. Anderson)과 《토이 스토리》의 등장인물인 보니 앤더슨에서, 미들네임 "엘파바"는 브로드웨이 뮤지컬 《위키드》의 주인공 '엘파바'에서 모티브를 얻었다고 한다. 성씨의 철자를 자세히 보면 Anderson 이 아니라 Andersen 임을 알 수 있는데, 같은 성씨를 가진 덴마크 출신의 동화 작가가 있는 데다가 -sen 어미를 가진 성씨는 대개 북유럽계이기 때문에 라일리가 덴마크계 미국인일 것이라는 추측도 있다. 사실 라일리의 고향인 미네소타 주에 북유럽계 주민들이 많이 살고 있다는 것을 감안한 것이라고도 해석할 수 있다. 다만 중국어판에서는 "茱莉·安德森(라일리 안더썬)"으로 번역됐다.

2.1.2.2. 성격

캐릭터 모티브는 1편 감독 피트 닥터의 딸인 엘리 닥터이며, 엘리 닥터는 《업》에서 어린 엘리의 목소리를 담당한 바 있다. 어릴 적의 엘리는 활발하고 어리광도 많았는데 11살 이후부터 내성적으로 바뀌고 조용해졌다고 한다. 실제로 긍정적인 감정을 경험하는 빈도와 강도가 11살 전후로 급격히 감소한다는 연구 결과가 있다고 한다. 엘리의 "활달하고 어리광도 많은 성격"은 1편 초반의 라일리에 모티브를 주었고, "내성적이고 조용한 성격"은 2편의 라일리에 모티브를 준 것으로 보인다.

기본적으로 활발하고 엉뚱하며 긍정적인 성격으로 보이지만 1 편에서는 어머니의 지갑에서 돈을 훔쳐 가출을 시도했으며 2 편에서는 코치의 사무실에 무단침입하여 평가 노트를 몰래 읽는 등 무모하면서 일견 충동적인 면모도 보인다.

2.1.3. 작중 행적

2.1.3.1. 인사이드 아웃

고향인 미네소타 주 미니애폴리스에서 좋은 집과 사랑하는 부모님, 그리고 절친 맥과 하키 팀 동료들에 둘러싸여 부족할 것 없는 행복한 일상을 보내지만 캘리포니아 주 샌프란시스코로 이사를 오면서부터 일상생활에 갑작스러운 변화가 찾아오게 된다. 처음에는 감정 리더인 기쁨이의 영향을 받아 긍정적으로 생각해보려고도 했으나, 사소한 불운이 쌓이고 쌓여 일상생활이 자꾸 꼬이는 것을 계기로 점점 정신적으로 무너지기 시작한다.

새로 이사 온 집은 제대로 청소도 안 되어 있어 더럽고 지저분한 데다가 자기 방도 미네소타의 집에서와는 달리 비좁은 다락방이고, 자기 방을 꾸미는 상상을 하며 나름대로 긍정적인 방향으로 생각해보려 했더니 이삿짐 차가 실수로 텍사스로 가버리는 바람에 짐이 제때 도착하지 못한다든가, 집 근처 피자 가게에 갔더니 자기가 제일 싫어하는 브로콜리를 올린 피자만 단일 메뉴로 파는 괴악한 가게였다든가 하는 식으로 처음에는 그저 약간 기분 나쁜 정도의 일이 계속되면서 스트레스가 쌓여가기 시작하다가, 결국에는 새로운 하키 팀 입단 테스트에서 멘탈이 흔들리는 바람에 테스트를 완전히 망쳐버리면서 정신적으로 무너지게 되는 악순환을 영화 내에서 잘 묘사한다.

I know you don't want me to, but, I miss home. I miss Minnesota.

이, 이런 얘기 듣고 싶지 않으시겠지만, 집이 그리워요. 미네소타가 그리워요.(한국어 더빙)

고향이었던 미네소타와는 다른 환경과 생활에 쉽게 적응하지 못해 웃지도 않고 지내다가 결국 어머니의 지갑에서 돈을 훔쳐 버스표를 사 미네소타로 돌아가려는 가출 계획을 세우고 실행에 옮긴다. 하지만 버스가 고속도로에 다다르기 직전 가족들을 다시 떠올리고 버스에서 내려 집으로 돌아온다. 다행히 부모님은 그녀를 이해해주고 보듬어 준다.

성격 섬으로는 엉뚱 섬, 정직 섬, 가족 섬, 우정 섬, 하키 섬을 두고 있는데 이에 맞게 가족과 친구를 매우 사랑하며 하키를 좋아하는 평범한 여자아이의 성격을 가지고 있다. 엉뚱 섬을 제일 좋아하는 기쁨이의 영향으로 엉뚱한 장난을 좋아하는 발랄한 면도 있는데, 가장 많이 하는 장난은 부모님과 함께 하는 원숭이 흉내로 라일리의 아버지 빌이 애칭 삼아

딸을 원숭이라고 부르거나 화해하려고 분위기를 풀 때 이 장난을 치기도 한다.

작중 나이가 사춘기로 넘어가는 과도기라서 상상 속 남자친구에 대한 기억 구조물이 새로 생긴 걸 보면 이성애에 대한 관심이 생기는 중인 듯하다.

결말부 무렵 12 살이 되며 핵심 기억의 감정들도 보다 복합적으로 변하면서 성격 섬들 또한 매우 다채로워졌는데, 패션 섬이나 뱀파이어 로맨스 소설 섬, 아이돌 섬 등이 생긴 걸로 보아 그 나잇대의 여자아이가 가질 법한 취향을 선호하게 된 듯하다.

2 차 창작에서는 영화에서처럼 감정들의 배경으로 나오지만 감정들과 만나서 나오기도 한다.

작중 하키채를 잡을 때 유아 시절과 비교해보면 왼손잡이에서 오른손잡이로 바뀐 것으로 추정된다.

영화에서 사용되지 않은 장면을 보면 이때는 학업에 성실한 학생이 아니었던 것으로 보인다. 스페인어 시간으로 추정되는 수업 도중에 선생님 말씀은 안 듣고 노트에 하키 그림을 그리면서 짤방을 하다가 선생님이 갑자기 라일리를 지목해서 질문에 대답을 시키는데, 이때의 반응을 보면 짤방을 한 정도가 아니라 아예 지금 수업이 스페인어 시간인지도 모르고 있다. 여기서는 두 가지 결말이 존재하는데, 첫 번째는 그냥 "아까 그 문제랑 비슷한 답 아닐까요?"라고 얼버무리자마자 수업 종료 벨이 울리고 어찌어찌 넘어가는 것이고, 두 번째는 기쁨이가 "보통 C 로 하면 정답이잖아"라는 아이디어를 내서 C 라고 말하는데 선생님은 그 말을 Sí(스페인어로 긍정의 뜻)로 이해하여 스페인어로 이것저것 말하기 시작하는 결말이다. 하지만 2 편에서는 A+ 받은 것을 부모님에게 자랑하는, 공부도 잘하는 학생이 되었다.

2.1.3.2. 인사이드 아웃 2

1 편으로부터 2 년이 지나 13 살 정도로 나온다. 고등학교 진학 준비를 시작하며, 새 아이스하키 팀에 들어가기 위해 노력하는 과정에서 불안감과 부러움, 따분함과 당황스러움 등의 사춘기 감정들을 배우게 된다.

13 살을 맞이한 라일리는 2 년 동안 많은 변화를 겪는다. 머리스타일은 포니테일로 바뀌었고 치아 교정기도 착용하였다. 성격 섬에도 변화가 생기는데 아이돌 섬은 확실히 무너졌고, 예전에 비해 가족 섬의 크기가 많이 작아지긴 했지만, 대신 우정 섬이 압도적으로 커진 만큼 우정을 중요시하는 배려심 깊고 의리있는 성격으로 그레이스와 브리라는 새 친구들도 사귀었다. 상대적으로 공부에 무심해 보였던 11 살 때와 달리 성적도 전교 1 등을 차지할 정도로 매우 발전한 모습을 보인다.

여전히 아이스하키를 매우 좋아하는 라일리는 1 편에서 가입했던 하키 팀인 포그혼에서 계속 활약 중이다. 초반부 라일리가 속해 있는 포그혼 팀은 대회에서 우수한 성적을 거두어 결승전에 진출했고, 결승전 경기에서 라일리의 득점으로 앞서 나가던 중 라일리는 실수로 상대 팀원을 하키채로 넘어뜨리는 반칙을 범해 2 분 동안 페널티 박스에 들어가 있게 된다. 그녀가 퇴장당해 있는 동안 팀은 동점을 허용한 상황이었지만 라일리는 경기 종료까지 몇 초 안 남은 상황에 다시 투입되어 그레이스, 브리와 연계기를 선보인 끝에 득점에 성공, 당당히 우승을 차지한다. 경기가 끝난 후, 라일리와 두 친구의 활약을 본 파이어호크 팀의 로버츠 코치가 2 박 3 일 하키 캠프로 그들을 초대하고 라일리는 두 친구와 함께 매우 기뻐한다.

하지만 캠프 당일 밤 갑작스럽게 머릿속에서 사춘기 경보가 울리며, 감정들이 제어판 버튼을 살짝만 눌러도 감정이 폭발해버리는 예민하고 혼란스러운 시기를 겪게 된다. 설상가상으로 라일리는 친구들과 파이어호크 팀이 있는 고등학교로 진학하길 원했지만 두 친구는 함께 다른 학교에 배정받았다는 사실을 알게 되고, 캠프 안에서 미래의 친구들을 만들어두지 않으면 혼자가 될 거라는 불안함에 사로잡힌다.

캠프에 도착한 라일리는 그녀가 제일 동경하는 하키 선수인 벨 오티즈와 우연히 만나게 되고, 이후 자신의 미래를 위해 벨과 그녀의 친구들에게 잘 보이고 싶어한다. 하지만 하키 캠프 첫날 라커룸에서 두 친구와 장난치며 떠들다가 로버츠 코치에게 혼이 나고, 이는 선수 전원 핸드폰 압수와 순발력 훈련으로 이어져 오히려 나쁜 첫 인상을 심어주는 계기가 되었으며, 곧바로 시작된 훈련에서 스피드가 떨어져 코치에게 지적당하는 등 순탄치 않은 캠프 생활을 시작한다. 훈련 후 쉬는 시간에 파이어호크 팀원들이 자신을 부정적으로 평가하는 것을 듣고 속상한 마음에 울음을 터뜨리지만, 벨이 자신의 편을 들어주고 팀 나누기 시간에 자기와 같은 팀이 되어 경기를 해보자는 제안을 받자 그녀와 파이어호크 팀원들과 어울리며 잘 보이기 위해 그레이스, 브리와 같은 팀이 되지 않고 벨의 팀에 합류하면서 두 친구와 점차 어긋나기 시작한다.

라일리는 벨과 파이어호크 팀원들에게 인정받기 위해 캠프 둘째날 새벽부터 일찍 일어나 열정적으로 하키 연습을 하다가 역시 일찍 연습하러 나온 벨과 마주친다. 벨과 대화하며 한층 더 가까워진 라일리는 자신에게 인사하는 그레이스와 브리에게 어색한 인사를 건넨 후 훈련을 시작한다. 훈련 시작 전 벨에게 팀원들과 함께 저녁 을 먹고 놀자는 제안을 받은 라일리는 일정 종료 후 팀원들과 코치의 사무실 근처를 지나가던 중 팀원들로부터 코치의 빨간 노트에 캠프 참가자들에 대한 평가가 적혀 있다는 얘기를 듣게 된다.

라일리는 파이어호크 팀원들과 저녁을 먹으러 이동하는 중에도 시종일관 어색함을 감추지 못한다. 걸을 때 팔을 어떻게 하고 걷는지 신경 쓰다가 여러 번 바뀌해보지만 전부 이상해서 마음에 안 들고 앞서가는 팀원들이 웃고 떠드는 것을 보고 같이 웃어야 하나 생각하다가 불안의 제어로 팀원들을

따라 웃게 되어 이상한 눈초리를 받았으며 자신이 제일 좋아하는 밴드인
갯업 앤 글로우도 좋아한다고 솔직하게 말하지 못한다. 이때 그레이스와
브리가 나타나 라일리에게 갯업 앤 글로우를 좋아하는 게 맞다며 지난번에
같이 콘서트 보러 갔을 때 좋지 않았냐고 묻지만 라일리는 "오 맞아, 참
재밌었지~"하면서 비아냥거리며 답한다. 그레이스와 브리는 매우 불쾌한
표정으로 나도 이 상황이 재밌다고 비꼬며 자리를 뜨지만 라일리는
그마저도 눈치 못 채고 "잘 가"라고 말한다.

캠프 마지막날을 앞둔 밤, 불안이가 상상의 나라 베개 성 일원들에게 온갖
부정적인 상상을 그리도록 지시하여 편히 잠들지 못하고 뒤척이지만 이를
알게 된 기존 감정들이 긍정적인 상상을 그려 올리며 저지하고 베개 성
일원들이 불안이의 지시를 따르지 않게 되면서 겨우 잠이 든다. 하지만
연습 경기를 앞두고 로버츠 코치에게 인정받지 못할 거란 걱정에 사로잡힌
불안과 부럽이 코치의 평가 노트를 떠올리게 하여 다시 잠에서 깨어난다.
이어 코치의 생각을 알기 위해 불안과 부럽이 감정을 제어하면서 사무실에
침입하여 평가 노트를 훑쳐보려 한다. 이때 감정 본부로 먼저 돌아온
슬픔이 잠든 따분의 핸드폰으로 감정을 제어하여 반성하는 듯한 태도를
보이지만, 결국 슬픔이 불안에게 들키면서 노트를 보게 되었고 자신에 대한
평가에 "아직 멀었음(Not ready yet)"이 적힌 걸 보고 하키를 더 잘해야
한다는 불안이 도져 "난 부족해.(I am not good enough.)"라는 부정적인
자아가 형성된다. 자신이 인정받지 못했다는 충격에 라일리는 더더욱
자신을 몰아붙이고 자신을 돋보이게 하려는 온갖 아이디어를 떠올려본다.

이후 아침 일찍부터 화장실로 향해 벨과 그녀의 친구들처럼 앞머리에
빨간색 브릿지를 염색한 후 라커룸으로 돌아오는데 그곳에서 그레이스와
브리를 바라보다가 무시당한다. 이후 라커룸에 들어온 벨이 라일리의
앞머리 브릿지가 멋지다며 칭찬해주고 밤에 잠은 좀 잤는지 묻자, 라일리는
중요한 경기인데 어떻게 잠을 자냐며 너스레를 떨지만 파이어호크 팀원들은
'연습 경기인데?'라는 반응을 보이고 벨은 그런 친구들에게 '그러게 겁주지
말랬지?'라고 다그친 후 연습 경기에서 잘해보자며 라일리를 격려해준다.

라일리는 연습 경기에서 자신이 존경하는 벨의 기록인 2 골을 넘기면
코치가 자신을 인정해줄 것이라 생각하고 3 골을 넣는 것에 강하게
집착하게 되는데 이는 결국 팀원들을 무시하고 골을 독식하려는 독선적인
행위로 이어지게 된다. 자신에게 패스하라는 대니를 무시하고 단독적으로
행동해 골을 넣고, 심지어 대니의 퍽을 가로채 골을 넣기도 하면서 목표한
3 골 중 2 골을 넣는다. 하지만 마지막 한 골을 남겨두고 브리의 철벽
수비에 가로막히며 불안에 빠진 라일리는 점점 더 과격하게 플레이하다가
결국 그레이스를 보지 못하고 세계 충돌하고 만다. 심지어 충돌한
그레이스가 경기장 반대편까지 날아간 이후에도 신경 쓰지 않고 골대만
보고 슛을 날리며, 브리가 이를 막아내자 짜증을 낸다. 이에 로버츠 코치는
매우 크게 화를 내며 라일리에게 2 분간 퇴장 패널티를 준다. 퇴장당한
라일리는 자신이 아끼는 친구를 다치게 했다는 죄책감, 인정받지 못해
고등학교에서 홀로 지내게 될 것이라는 불안감에 휩싸여 심각한 공황상태에

빠지게 된다. 라일리는 공황상태에 빠진 자신을 보고 걱정이 되어 페널티 박스로 찾아온 브리와 그레이스에게 모든 것을 솔직히 말하고 용서를 구한다.

라일리의 진심어린 사과에 그레이스와 브리는 라일리에게 포그혼 팀에 있을 때 우정의 표시로 했던 주먹 싸아 올리기로 라일리를 용서하고 라일리는 자신을 용서해준 두 친구를 안아주며 눈물을 흘린다. 친구들에게 용서를 받고 강박을 떨쳐낸 라일리는 자신이 좋아하는 하키를 행복하게 즐기며 캠프를 마무리한다.

캠프가 끝나고 고등학교로 진학하게 된 라일리는 벨과 그녀의 친구들과 매우 자연스럽게 어울리고 있으며 파이어호크 팀 입단 결과 발표를 앞두고 있다. 다른 학교에 진학하게 된 그레이스와 브리도 메일로 사진을 보내며 라일리가 파이어호크 팀에 합격하기를 응원한다. 사물함을 열던 라일리에게 메일이 도착하고 이를 확인하며 환하게 웃는 라일리의 모습으로 영화는 마무리된다.

엔딩 크레딧에서는 어머니인 질이 라일리에게 캠프는 어땠는지 묻자, 캠프에서 많은 일이 있었던지라 일일이 말하기 곤란했던 라일리는 따분의 제어판 컨트롤 덕분에 '좋았어요' 한마디로 뚱뚱그러 답한다.

2.1.4. 여담

라일리의 고향인 미네소타 주는 1 편의 감독인 피트 닥터의 고향이기도 하다. 미네소타 주는 1 편에서 라일리가 가출하여 샌프란시스코를 떠나려 하는 계기 중 하나가 되었다.

라일리의 부모인 빌과 질은 모두 갈색 머리에 갈색 눈인데 혼자만 금발백안이라 입양아가 아니냐는(...) 루머가 돌기도 했다. 다만 이는 기쁨의 경우처럼 노란색과 파란색이 공존하는, 대놓고 스포일러스러운 의미를 고려한 디자인일 가능성이 높다. 그리고 서구권에서는 원래 금발로 태어났어도 성장하면서 멜라닌 색소가 증가해 점점 갈색으로 변하는 경우가 흔하다. 혹은 격세유전일 가능성도 있다.

감정들의 성별이 다르다는 이유로 라일리가 양성애자임을 암시한다는 주장도 있었지만, 제작진이 이는 작품의 빠른 이해를 돕기 위함이라고 공식적으로 밝힘으로써 반박되었다. 다른 캐릭터들도 보면 그냥 애매하거나 뒤섞인 경우도 있고 개그를 위해서인지 다 비슷하게 생긴 경우도 있다.

작중 노란색 계열의 옷을 입은 모습이 많이 나오는데, 이 때문인지 라일리가 성인이 되면 《빅 히어로》의 허니레몬과 비슷한 외모가 될 것이라 추측하는 사람들도 있다. 다만 2 편에서는 파란색 계열의 옷을 자주 입고 있다. 보색

광대 공포증이 있는 듯하다. 라일리가 싫어하는 것을 모아놓은 잠재의식 구역에 피에로가 있었으며 피에로가 나오는 꿈을 꾸자 잠에서 깨어났다.

영화의 주인공이 감정들이어서 부각되진 않지만 2편 시점에서 라일리는 성격 좋고 얼굴도 예쁘고 공부도 잘하고 하키 팀 에이스를 담당하는 뛰어난 운동신경까지 지닌 모범생 그 자체다.

《인사이드 아웃 2》의 초기 제작 과정 중 라일리의 장기자랑 이야기를 다룬 콜드 오픈(Cold Open)이라는 장면이 있었다. 켈시 맨 감독에 따르면 이 내용은 영화의 첫 장면으로 쓰여 관객들의 주의를 끌고 라일리가 겪는 일을 보여주는 것이 목적이었다고 한다. 라일리가 청소년이 되면서 타인을 의식하게 됐는데 이를 보여주기 위해 장기자랑이 최고였다고 생각했으며, 영화를 시작하는 재밌는 방법이었지만 장기자랑 이야기가 영화의 전체 서사와 관련이 없어서 해당 장면을 삭제하고 대신 라일리가 좋아하는 하키를 더 다뤄서 라일리다움을 유지했다고 밝혔다.

한국, 미국, 일본의 라일리 담당 성우들은 모두 배우들이다.

라일리의 감정 본부 외곽은 쓸데없이 필요 이상으로 정글 미로처럼 복잡하고 정신없는 구조로 되어 있어 감정들이 본부에서 이탈하게 되면 다시 본부로 돌아오기까지 그야말로 산 넘고 물 건너 온갖 별의별 개고생 이란 개고생의 험난한 지옥의 여정길이 펼쳐진다. 사실 그래야만 즐거리가 생기고 이야기가 전개되므로 어쩔 수 없는 부분이다.

2.2 라일리의 감정들

2.2.1. 기쁨

2.2.1.1. 개요

《인사이드 아웃 시리즈》의 주인공. 라일리 앤더슨의 감정들 중 가장 먼저 생겨난 감정이며, 라일리의 감정 컨트롤 본부 리더를 맡고 있다. 담당하는 영역은 기쁨, 긍정적 사고, 욕망 충족이다.

2.2.1.2. 특징

작중 등장인물들 대부분의 기쁨의 기본 외형 특징은 노란 피부와 뚱뚱뚱뚱한 눈이지만, 시리즈의 중심 인물인 라일리 앤더슨의 기쁨이는 파란색의 숏컷 양파머리와 눈동자가 특징이며, 평상복은 폭죽 무늬의 라임색 원피스다. 피트 닥터 감독이 밝힌 디자인의 모티브는 별과 뽀어나가는 에너지 그리고 텅커벨을 닮았다. 그래서인지 다른 감정들에 비해 유난히 밝은 아우라로 둘러싸여 있는 모습이다.

라일리의 기존 감정 넷은 감정 리더인 기쁨이의 지휘 아래 움직이지만 사실상 기쁨이가 감정 제어판 조작의 대부분을 담당하고 있으며, 라일리의

핵심 기억은 전부 기쁨의 노란색으로 빛난다. 사실 핵심 기억의 색이 다른 색 중심이었다면 영화가 굉장히 우울해졌을 것이다.

작중 행적들을 보면 신체 능력이나 체력의 경우 다른 감정들에 비해 뛰어난 듯하다. 기존 다섯 감정들 중 키가 제일 크고, 기쁠 때에는 아주 붕붕 날아다닌다.

또한 순간적인 기지를 발휘하는 능력이 뛰어나다. 1 편에서 새로 이사 온 집의 상태 때문에 라일리가 기분이 안 좋을 때 구겨진 종이 조각으로 하키를 시도해서 분위기를 띄우거나, 오면서 본 집 주변의 피자 가게에 대한 기억을 떠올리거나, 후반부에서 기억 쓰레기장에 떨어졌을 때 빙봉의 로켓 수레를 떠올리고, 사라진 슬픔이를 찾으려고 할 때 슬픔이 흉내를 내본다거나, 구름을 타고 도망가는 슬픔이를 발견한 후 풍선 바람을 이용해 우선 날려보내고 자신은 라일리의 상상 속 남자친구를 잔뜩 복제하여 트램펄린 점프를 하는 등 순간적으로 재치있는 아이디어를 떠올려 위기를 극복하는 경우가 많다.

2.2.1.3. 성격

2.2.1.3.1. 인사이드아웃 1

즐거움을 추구하며 밝고 긍정적인 성격이지만 라일리의 감정 리더인 만큼 여러 모로 자존심이 세고 은근히 독선적인 면모가 강하다. 기쁨의 이러한 성격은 작중 주된 갈등의 원인이 되는데 '라일리를 행복하게 만들어야 한다'는, 라일리를 사랑하고 위하는 마음에서 비롯된 목적 의식이 지나치게 맹목적인 데다가 라일리가 태어난 후 가장 먼저 생겨난 감정인 만큼 감정 리더로서의 자의식이 과한 듯하다. 이 때문인지 초반부에서 처음으로 라일리를 울리고 뭐만 만졌다 하면 우울한 기억으로 만드는 슬픔이를 탐탁지 않게 여겼다.

다만 이는 어쩔 수 없는 것이 라일리가 어린 나머지 감정들은 아직까진 협력보단 본능에 충실하기 때문이다. 사실 감정들의 외모와 라일리를 아이처럼 돌보는 듯한 태도에서 착각할 수도 있지만 감정들의 정신연령은 라일리의 정신연령과 큰 차이가 없다. 기쁨이 때때로 이기적이고 개념없어 보이는 행동을 하는 것은 그녀가 초등학교 고학년 정도의 정신연령이라고 생각하면 설명이 되는 부분이며, 슬픔이를 계속 소외시키는 것도 라일리가 걱정돼서 하는 행동이고, 그전까지만 해도 본인이 싫어하는 슬픔이지만 따돌리지 않고 끼워주려고 애쓴 걸 보면 기본적으로는 선량한 성격이다. 그래도 이런 독단 아닌 독단은 1 편의 이야기가 진행됨에 따라 차차 해소되었고, 시간이 지나며 라일리가 성장함에 따라 다른 감정들의 협력을 제대로 이끌어내며 기쁨 또한 크게 성장하게 된다.

2.2.1.3.2. 인사이드 아웃 2

2 편에서는 전편에서의 일로 인해 더욱 성숙해진 면모를 보여준다. 불안을 비롯한 새로운 감정들을 별로 마음에 들어하지 않는 기존 감정들에게 '라일리에게는 결국 모든 감정들이 필요하다'고 말해주며 달래거나, 제멋대로 굴다가 급기야 자신을 포함한 기존 감정들을 본부에서 내쫓았던 불안을 싫어하는 내색을 하지 않고 설득해서 포용하려 했으며, 후반부에 폭주 상태가 된 불안이에게 조언을 해주면서 그녀의 폭주를 제지한다. 긍정적이고 순수한 모습만을 보였던 전편과 다르게 2 편에서는 고민하는 모습을 자주 보이고 슬픈 속내를 드러내는 등 망고생을 많이 하며 한층 더 입체적인 모습을 보인다. 라일리가 나이를 먹고 점점 어른이 되어가며 그녀의 감정들도 함께 성숙해지고 있음을 표현한 것으로 보인다.

물론 2 편에서도 라일리의 나쁜 기억들을 모아 기억의 저편으로 날려보내고 좋은 기억들만 신념 저장소로 가져가며 라일리의 자아 형성을 의도치 않게 방해하는 것으로 아직 부족한 점이 많다는 면을 보여주는 것은 했다. 그래도 이 점은 나중에 본인이 잘못된 것임을 깨닫고, 라일리의 좋은 기억들과 함께 나쁜 기억들도 모두 받아들이며 전편에 이어 크게 성장하는 계기가 된다.

여담으로 1 편의 감독이었던 피트 닥터는 시애틀 국제 영화제에서 1 편을 발표할 때 초기 버전 기쁨의 머리 색 설정은 주황색이었음을 밝혔는데, 이 관계성은 2 편에서 불안의 등장으로 반영된 셈이다.

2.2.1.4. 작중 행적

4.1. 인사이드 아웃 1

라일리가 태어났을 때 감정들 중 제일 먼저 나타났으며 그때 라일리를 언제나 행복하게 해줄 거라고 결심했다. 그래서 라일리는 무조건 행복하게 해줘야만 하고 어떤 일이 있어도 절대 슬프고 우울하게 해서는 안 된다는 강한 신념과 강박 관념이 있다. 때문에 언제나 슬픔이의 활동을 제지하고 슬픔으로 이루어진 푸른 핵심 기억이 등장하자 아예 없애려고 하기도 했다. 사실 엄밀히 말하면 슬픔이를 포함한 다른 감정들도 모두 부정적인 감정들인데 기쁨이가 유독 슬픔이를 소외시키고 배제하려 든 이유는, 슬픔이가 만진 기억 구슬이 슬픔의 푸른색으로 물들어 어떤 감정 상태에서 느꼈던 기억인지와 상관없이 그 기억은 슬픈 기억으로 남게 된다는 걸 우려했기 때문이다.

하지만 이러한 강압적인 행동으로 인해 결국 본인은 물론이고 슬픔과 다른 핵심 기억들까지 본부에서 이탈하게 되는 결과를 낳아 작중 라일리의 성격적인 결함을 만드는 위기의 원인이 된다. 슬픔과 함께 본부에서 이탈한 후 헤매다가 본부로 돌아갈 수 있는 튜브를 발견하자 라일리가 슬퍼지는 것을 원치 않는다면 슬픔이를 버려두고 혼자 본부로 돌아가려는 행동을 보이기도 했다. 사실 기쁨이의 작중 행동을 실제

사람의 행동에 대입해보면 은근히 무서운데, 슬픔이를 의도적으로 소외시키거나 슬픔이 덕분에 본부로 돌아갈 수 있는 길을 잘 찾았음에도 불구하고 정작 그녀를 버려두고 혼자 본부로 복귀하려고 했다. 슬픔이의 존재 의의가 감정 본부에 있다는 것을 생각하면 그냥 황야에 버리려던 것이나 마찬가지다.

또한 역지사지로 생각해보려는 마음이 부족하다. 후반부에 빙봉의 로켓 수레가 낭떠러지로 떨어졌을 때 빙봉의 마음에 공감하고 그를 위로해주는 슬픔이와 달리 빙봉을 간지럽히거나 웃긴 표정을 지어서 빨리 가자고 그를 재촉한다. 기쁨이 담당하는 영역 중 하나인 긍정적이고 낙관적인 태도가 부정적으로 작용할 때 비공감적이고 독단적인 태도로 비춰질 수 있음을 암시하는 것일 수도 있다. 현실에서도 슬퍼하거나 우울해하는 사람에게 그의 상황에 대한 이해 없이 무턱대고 '좀 긍정적으로 생각해봐', '긍정적으로 되도록 노력해봐' 라고 해봤자 슬프거나 우울한 상태가 나아지지 않는 경우가 더 많고, 오히려 역효과를 불러일으켜 더욱 심한 우울이나 자기비하에 빠지게 만드는 경우도 있다. 상대의 입장에 대한 충분한 이해가 없는 긍정과 낙관은 오히려 독이 된다는 것을 보여주는 장면이다.

기쁨의 이러한 독단적인 행동 + 기쁨과 슬픔의 부재를 대신해 제어판을 잡아 뒤틀수습을 시도하던 다른 감정들의 의도치 않은 행동으로 인해 본부로 금방 돌아갈 수 있을 거란 예상과 달리 일이 꼬이고 꼬이다 결국 기억 쓰레기장에 떨어져 사라질 위기에 처하자, 이전까지는 울고 싶은 상황이 와도 낙관적으로만 생각하며 참아왔었지만 라일리를 다시 보지 못하고 사라질 거란 슬픔에 결국 참았던 울음을 터뜨리게 된다. 하지만 이 장면은 중요한 의의를 갖는데, 비로소 그동안 (기쁨 본인 기준에서) 이상 행동을 했던 슬픔이를 이해하고 기쁨 본인만큼 슬픔도 중요한 감정이라는 깨달음을 얻었다는 것이다. 그렇게 항상 기쁜 것만이 좋은 것은 아니며, 슬픔이 라일리를 정신적으로 성장시키는 데에 중요한 역할을 하고, 슬픔은 곧 기쁨으로 이어진다는 것을 깨달으며 슬픔이와 함께 감정 컨트롤 본부에 무사히 돌아오고, 슬픔이에게 용기와 자신감을 주면서 가솔까지 생각할 정도로 정신적으로 몰려 있었던 라일리를 구원해낸다. 그리고 슬픔 또한 라일리에게 중요한 감정임을 깨닫게 된 만큼 더 이상 슬픔이를 소외시키지 않고 그녀의 존재를 인정하며 받아들인다.

1 편의 핵심은 기쁨과 슬픔의 조화라고 할 수 있다. 자신의 주색과 눈동자 색이 같은 기존 감정들과는 다르게 기쁨의 머리 색과 눈동자 색이 슬픔의 파란색인 것도, 그 외에 기쁨의 몸에서는 푸른 빛이 나는데 정작 그 빛에 닿은 건 보색인 노란 빛으로 빛나는 것도 결국 기쁨과 슬픔은 조화를 이뤄야 함을 암시한다.

2.2.1.4.2. 인사이드 아웃 2

라일리가 2년 동안 많이 성장한 만큼 기쁨이 역시 다른 감정들과 화합하는 법을 배우며 성장했기에 전편에서 슬픔이를 소외시켰던 것처럼 따돌리는 일은 없어졌다. 하루를 마무리할 때마다 다른 감정들과 함께 라일리의 기억들 중 좋은 기억들은 자아 형성에 쓰고 나쁜 기억들은 기억의 저편으로 날려버리는 일상을 보내던 중에, 1편 결말부에서 말했듯이 별것 아닐 거라 생각했던 라일리의 사춘기가 오면서 갑자기 감정 컨트롤 본부가 갈아엎어지고, 뒤이어 새롭게 등장한 감정들이 불안, 부럽, 따분, 당황이라는 부정적인 뉘앙스를 풍기는 감정들이기에 1편 못지않게 고생길이 험하게(...) 열리게 되었다.

감정 제어판이 바뀌고 새 감정들과 함께 사춘기인 라일리를 이끌어가는 과정에서 라일리의 감정을 제어해보려 하지만, 도리어 이 때문에 라일리가 하키 캠프에서 분위기에 안 맞게 친구들과 잡담하고 장난치도록 만들었다가 코치에게 혼나는 바람에 선수 전원이 핸드폰을 압수당하고 순발력 훈련까지 받게 되어, 자신이 동경하는 선수 벨의 소속 하키 팀인 파이어호크 일원들에게 나쁜 첫 인상을 남기는 등 일이 꼬여 오히려 불안이가 상황을 유능하게 해결하도록 만드는 계기를 제공하게 된다. 이로 인해 기존 감정들이 자신의 계획에 방해가 된다고 판단한 불안이가 감정 본부의 주도권을 잡으면서 기존 감정들과 함께 병 속에 갇힌 채로 본부에서 추방당한다. 이로 인해 2편의 주요 줄거리는 불안을 비롯한 새로운 감정들의 독주를 제지하고 라일리를 올바르게 이끌어주기 위해 감정 컨트롤 본부로 복귀하는 내용이 되었다.

라일리의 숨기고 싶은 비밀들이 보관된 금고에 간헐을 때 만난 블루피를 가장 먼저 알아보며, 블루피의 노래와 율동에 별다른 반응이 없는 다른 감정들과 달리 혼자서만 율동을 따라한다. 이후 블루피와 다른 비밀들의 도움을 받아 금고에서 탈출한 후, 불안이 기억의 저편으로 날려버린 라일리의 기존 자아를 되찾아 감정 본부로 갖고 가자는 계획을 세우고 다른 감정들을 이끄는 데, 의식의 흐름 강을 타고 기억의 저편으로 가려던 도중 슬픔이로부터 "기억의 저편에서 감정 본부로 돌아가려면 누군가가 본부에서 제어판으로 불러줘야 가능하다"는 사실을 지적받는다. 이에 기쁨은 마음 설명서를 가장 꼼꼼하게 읽어 컨트롤러 조작도 가장 능숙한 슬픔이가 새로운 감정들을 가장 잘 제지할 수 있을 거라 믿고 무전기를 쥐여준 뒤 본부와 연결된 튜브에 올려보내고, 불안이 날려버린 라일리의 자아를 찾기 위해 소심, 버럭, 까칠이와 함께 이곳저곳을 돌아다닌다. 하지만 계획과는 달리 돌발상황이 자꾸 벌어지는 데다, 라일리가 성장하면서 머릿속도 여러 가지로 바뀌어버린 상태였기에 전편에서 슬픔이와 함께 왔을 때와는 너무도 많이 달라져 있어서 제대로 길을 찾지 못한다. 이 와중에 다른 감정들, 특히 버럭이가 기쁨이를 보고 제정신이 아니라는 동(Delusional) 불만을 표출하기 시작하자...

Delusional? OF COURSE I'M DELUSIONAL!! Do you know how hard it is to stay positive all the time? When all you folks do is complain, complain, complain! Jiminy mother-lovin' toaster strudel!

제정신이 아냐? 그래 나 제정신 아니다! 맨날 긍정적으로 살아야되는 게 얼마나 힘든지 알아? 너희는 맨날 불평, 불평, 불평만 해대는데? 이런 토스트에 잼이나 발라 먹을!

제정신? 당연히 제정신이 아니지! 맨날 긍정적으로 있는 게 얼마나 힘든지 알아? 옆에선 계속해서 '언제 가냐?', '길도 모르냐?' 불평만 하잖아, 그냥 평생 당근이랑 브로콜리만 먹어라!(한국어 더빙)

기쁨은 그동안 억눌러왔던 분노를 터뜨리며, 이런 상황에서도 항상 긍정적이어야 하는 게 얼마나 힘든지 아냐며 토로하고, 자신이 아무것도 제대로 해내지 못하는 상황에 좌절한다. 그래도 기쁨이의 진심을 보고서 마음이 바뀐 감정들이 오히려 그녀를 위로해주고, 기쁨이는 다시 일어나 감정들과 기억의 저편으로 향한다.

기억의 저편으로 가던 중 상상의 나라를 거쳐가게 되는데 감자튀김 숲, 구름 마을, 베개 성이 여전히 있는 것을 보며 반가워한다. 특히 베개 성은 전보다 더욱 커진 상태였는데 안에서 주황색 빛이 새어나오는 것을 보고 감정들과 안으로 들어가본다. 베개 성은 불안이가 지휘하는 통제실처럼 변해 있었는데, 불안이가 베개 성 일원들에게 라일리가 겪을 수 있는 부정적인 상황을 그려 올리도록 지시하면 일원들이 그림을 그려서 보내고 불안이가 이를 모니터로 재생하여 라일리를 편히 잠들지 못하게 만들고 있음을 알게 된다. 이를 막기 위해 다른 감정들과 빈 자리로 찾아가 긍정적인 그림을 그려서 보내는데, 이때 '라일리가 득점하자 모두가 그녀를 안아주는' 그림을 그린다. 하지만 기존 감정들이 베개 성에 있음을 알아챈 불안이가 마음 경찰을 부르고, 감정 일행들의 자리를 헛다운시키자 나서서 베개 성 일원들을 설득한다. 이에 감화된 일원들이 긍정적인 그림들로 모니터를 가득 채우고 불안이의 지시를 따르지 않게 되면서 그녀의 작전을 저지하는 데 성공한다.

이후 마음 경찰들을 피해 장래희망 퍼레이드로 향하여 판사 풍선을 타고 기억의 저편을 향해 날아간다.

풍선을 타고 날아가다가 불안이가 일으킨 아이디어 폭풍을 맞닥뜨리게 된다. 날아오는 아이디어 전구의 내용을 보고 놀라며, 막대기로 아이디어 전구를 깨뜨리다가 폭풍 속으로 휩쓸리게 되고, 다른 감정들이 아이디어 전구가 본부와 연결된 튜브로 들어가는 것을 보고 아이디어 전구와 함께 튜브로 들어가기 위해 적절한 전구를 찾는 중에도 혼자서 전구를 계속 깨뜨린다. 그러다 나타난 초대형 전구를 보고 이를 깨뜨리려 하지만 초대형 전구를 타고 본부로 돌아가려는 다른 감정들의 설득에 풍선을 놓고 함께 튜브로 날아간다. 하지만 전구만 튜브로 들어가고 감정들은 아래로 추락하는데 이때 소심이 늘 챙겨다니던 낙하산 덕분에 무사히 착지한다. 그리고 기억의 저편에서 마침내 라일리의 기존 자아를 찾아낸다.

하지만 불안이가 감정 본부와 연결된 튜브를 부수는 바람에 본부로 돌아갈 방법이 사라지자 혼란스러워하며 아무것도 하지 못하고 주저앉는다. 전편에서 기억 구슬을 들여다보다가 깨달음을 얻었듯이 뭐라도 알아내기 위해 버려진 기억 구슬들을 주워 들여다보지만 슬픈 기억이 한편으론 기쁜 기억으로 이어졌던 전편과 달리 이번에는 기쁜 기억 없이 부정적인 기억들만 있었고, 앞으로 어떻게 해야 할지 갈피를 잡지 못하고 자기를 기다리던 감정들에게 어른이 된다는 건 기뻐할 일이 줄어드는 것 같다며 낙담한다.

그 순간 버럭이의 기지로 파우치를 불러내 다이너마이트를 잔뜩 얻어낸 다음, 산더미처럼 쌓인 기억 구슬들 주변을 다이너마이트로 폭파시켜 나쁜 기억 산사태에 휩쓸려 신념 저장소까지 흘러온다. 이 과정에서 감정들이 기억의 저편으로 날려버렸던 라일리의 나쁜 기억 구슬들이 모두 신념 저장소로 쏟아지게 된다. 하지만 라일리가 우선이었기에 본부로 올라가는 엘리베이터로 향하고 가까스로 감정 본부에 복귀한다.

여러 가지 신념이 만든 라일리의 새로운 자아

마침내 불안과 마주하여 네 생각대로 라일리를 정의해선 안 된다며 라일리를 놓아주라고 말해주어 불안을 설득하는 데 성공한다. 그리고 폭주를 일으키던 불안이의 자아를 떼어내고 되찾아온 기존 자아를 다시 올려놓는 데 성공하지만, 라일리는 여전히 공황상태에서 벗어나지 못한다. 이에 당황스러워하다가 라일리를 위해서 나쁜 기억을 모아 기억의 저편으로 날려버리던 자신 역시 불안이와 다를 게 없었다는 점과 나쁜 기억도 결국 라일리의 자아를 형성하는 바탕이 되어준다는 점을 깨달으면서 힘들게 되찾아온 라일리의 기존 자아를 떼어버리고, 신념 저장소에 쏟아져들어온 나쁜 기억들이 좋은 기억들과 섞여 모두 솟구쳐 올라오며 좋기도 나쁘기도 하며 다채롭게 변하는 라일리의 자아가 발현되는 것을 지켜보다가 다른 감정들과 함께 라일리의 자아를 안아준다.

그제서야 라일리는 비로소 진정할 수 있었고, 친구들에게 진심어린 사과를 건네 화해에 성공한 후 다시 하키 경기에 합류한다. 이때 몸에서 나는 광채가 제어판 쪽으로 흘러가자, 라일리가 너를 찾는다는 슬픔이의 말에 따라 제어판을 조종하면서 다시 감정 본부의 리더로 자리잡는다.

상황이 정리된 후 불안이는 여전히 간헐적으로 미래에 대한 불안에 폭주하기도 하지만, 그때마다 불안을 안정시키며 다른 낙관적인 미래를 떠올리게 하는 것, 자신의 노력으로 해결 불가능한 문제 말고 자신이 해결할 수 있는 문제에 집중하도록 하는 것으로 불안정한 사춘기를 제어하는 모습을 보인다. 이후 다른 감정들과 함께 라일리의 긍정적인 부분과 부정적인 부분을 포괄한 모든 면을 사랑한다고 말하며 하키 팀 입단 합격 통보를 기다리는 라일리를 흐뭇하게 지켜본다.

2.2.1.5. 기타

픽사의 첫 번째 작품 《토이 스토리》의 주인공 우디와 유사한 면이 많다. 자신의 주인이라고 할 수 있는 존재를 누구보다도 사랑하고, 그룹에서 리더의 위치에 있으며, 독선적인 성격이라 슬픔이를 일방적으로 따돌리며 갈등을 빚지만 결국 화해하고 둘도 없는 친구가 된다는 것, 슬픔이를 내켜하지 않으면서도 원래 있던 곳에서 함께 벗어나 알 수 없는 장소에서 길을 헤메다가 같이 탈출하는 과정 등 비슷한 점이 꽤 있다. 제작 초기 과정에서 본편보다 사악한 설정이었던 것도 비슷하다.

캐릭터의 옷차림과 머리 색을 두고 마지 심슨을 떠올리는 사람들도 있다.

라일리의 성격 섬들 중 엉뚱 섬을 가장 좋아하며, 이 영향을 받아서인지 라일리 또한 엉뚱한 장난치는 것을 좋아한다.

2 편에서 불안이 오랫동안 기쁨의 팬이었으며 함께 일할 날만 손꼽아 기다려왔다고 말했던 것이나, 상상의 나라 베개 성에 기쁨이 왔다는 소리에 베개 성 일원들이 '본부의 기쁨이가?'라고 하면서 기쁨 일행이 있는 자리로 찾아와 웅성거리던 것을 보면 라일리의 감정 세계에선 연예인에 버금가는 인지도를 지닌 듯 하다.

1 편에서의 조증(...)에 가까울 정도로 지나치게 밝은 행동, 초반부에 슬픔이를 왕따시키는 모습 등이 충격적이었는지 조이코패스, 조이증, 조이커, 조석대, 임모탄 조이 등등... 팬들에게 사랑이 듬뿍 담긴 악의적인 별명을 잔뜩 얻었다.

그런데 재미있는 건 1 편에서의 모습도 제작 과정을 거치며 많이 순화된 모습이라는 점이다. 초기 버전의 기쁨이는 정말 이 캐릭터가 우리가 알고 있던 기쁨이가 맞나 싶을 정도로 성격이 매우 다르다. 본편 최종 버전의 기쁨이는 즐거움과 행복을 추구하고 다소 독단적이기는 하지만 최소한 지켜보는 사람의 눈썰을 찌푸리게 할 정도의 행동은 거의 하지 않는 데 비해, 초기 버전의 기쁨이는 재미있는 일을 위해서라면 부도덕한 일이나 다른 캐릭터를 비하하는 일도 서슴지 않고 본편의 기쁨이와는 비교도 안 될 만큼 독단적인 성격이 강했다. 만약 초기 버전의 기쁨이가 채택되었다면 기쁨이는 전보다 훨씬 더 엄청난 비호감 캐릭터로 전락했을지도 모른다. 실제로 제작진이 공개한 스케치를 보면 슬픔이를 깔고 앉아 있는 그림도 나온다. 아마 처음엔 유쾌하지만 부도덕한 성격으로 설계되었다가 캐릭터와 어울리지 않아 설정이 변경된 듯하다. 제작진에 따르면 캐릭터의 디자인은 의외로 쉬웠던 것 같지만 이와 반대로 성격을 설정하기가 가장 어려웠다고 한다. 이러한 초기 버전 기쁨의 성격은 이후 2 편에서 등장한 불안이 이어받게 된다.

순식간에 확확 지나가기에 잘 못 볼 수도 있지만 얼굴개그도 자주 한다. 예를 들면 이런 거나 이런 거... 또 소심이처럼 심하게(...) 망가지지는

않지만 몸개그도 잘하는 편이고 특유의 밝은 성격을 이용해 웃음을 줄 때도 있다. 1 편에서 감정들을 깨우려고 오버액션으로 아코디언을 연주할 때나, 라일리의 새 학교 등교 첫날 다른 감정들에게 임무 지정 후 1 인 2 역을 하며 혼자서 자신의 웃에 대해 자화자찬할 때, 빙봉과 함께 라일리의 꿈에 난입해서 닥스훈트 인형옷을 입고 춤출 때 등...

2 편 초기 제작 과정 중 '고장난 기쁨(Broken Joy)'이라는 장면이 있었다. 또한 이 장면은 2 편 최종 버전에서 감정들의 침실을 묘사하는 토대가 되기도 했는데 켈시 맨 감독은 "잘 만든 속편에서 제가 좋아하는 부분은 원작에선 드러나지 않았던 요소를 보여주는 것입니다."라고 말하며, 1 편에서 기쁨이 아코디언으로 다른 감정들을 깨우는 장면이 있는데 다들 작은 창문으로 기쁨을 바라보며 일어나는 걸 귀찮아하는 모습이 정말 흥미로웠다고 밝혔다. 이어 그 장면을 보면서 '저 위에 침실이 있다고?', '감정들의 숙소인가? 어떤 모습인지 보고 싶어'라고 생각했다고 한다.

그는 이 장면은 기쁨이 겪는 문제를 다뤘는데, 기쁨이가 제어판을 조종하려는데 반응하지 않으면 흥미롭겠다고 생각해서 만들어진 장면이라고 설명했다. 라일리가 기쁨을 거부하는 느낌이었고 재밌는 아이디어였지만 이를 라일리의 문제와 연결짓는 게 어려웠다고 밝혔으며, 이건 기쁨의 문제이자 기쁨만의 문제로 느껴져 해당 장면은 결국 삭제되었지만 침실 세트장이 마음에 들어 감정들의 침실만 최종본에 남겼다고 한다.

2 편이 개봉되면서 공개된 잠옷은 평상복과 무늬가 비슷한 라임색 셔츠 & 바지 구성의 투피스 파자마다. 자기 전에 늘 밝은 미소를 보여주기 위해 양치질에 열심이며 본인의 벅커 침대는 슬픔이 아래층이고 야광별 스티커와 알전구 줄로 장식되어 있다. 또 기쁨의 침실 속 선반을 자세히 보면 종이로 접은 빙봉의 모형이 놓여 있는데#, 라일리는 빙봉을 잊었지만 기쁨은 빙봉을 기억하고 그의 의지를 이어가겠다는 것을 상징하는 듯하다. 자면서 기분 좋은 꿈을 꾸는지 다소 무서울 정도로 소리내서 웃는다.

2 편에서 버럭, 소심, 까칠에게 화내는 장면이 인상깊어서인지 해외에선 밈이 되었다.기쁨:토스트에 잼이나 발라먹을

기존 감정 식구들 중에서 유일하게 신발을 신지 않았으나 2 편에서 신발을 신지 않는 감정인 따분이 등장했다. 따분이는 그나마 양말이라도 신었지만 기쁨이는 아예 맨발이다.

2.2.2. 슬픔

2.2.2.1. 개요

I'm too sad to walk.

너무 슬퍼서 못 걸겠다.(한국어 더빙)

《인사이드 아웃 시리즈》의 주요 등장인물이자 《인사이드 아웃》의 서브 주인공. 라일리가 태어났을 때 감정들 중 가장 먼저 나타난 기쁨이가 '라일리를 항상 행복하게 해주겠다'고 다짐한 지 33 초 후에 생겨난 감정이며 담당하는 영역은 당연히 슬픔, 무기력, 비관, 우울. 부정적인 영역만 담당하는 것처럼 보여도 공감이라는, 어찌 보면 가장 중요한 영역을 담당하고 있는 유일한 감정이기도 하다.

2.2.2.2. 특징

작중 등장인물들 대부분의 슬픔의 기본 외형 특징은 푸른색의 피부와 눈동자 색, 통통한 몸집과 토끼 이빨처럼 살짝 튀어나온 앞니인데 시리즈의 중심 인물인 라일리 앤더슨의 슬픔이는 머리 색도 푸른색이며 추가로 파란 빛이 도는 검은색 테의 안경과 하얀 스웨터와 청바지의 차림새를 갖추고 있다. 다소 중성적으로 보이는 겉모습 때문에 남자 캐릭터로 착각했던 사람들도 있었지만, 담당 성우도 여자고 작중 라일리의 슬픔이는 확실히 여자가 맞다. 슬픔이의 주색이 파란색인 이유는 파란색을 의미하는 영단어인 Blue 가 파란색 외에도 우울하다는 뜻도 포함하고 있기 때문인 것으로 보인다. 당장 슬픔의 평소 인상과 태도를 보면 우울감이 꽤 강해 보인다. 재미있는 건 자신과 대칭되는 감정인 기쁨의 주색은 노란색인데 둘의 머리 색과 눈동자 색은 모두 파란색이다. 색을 공유하지 않는 다른 감정들과는 대조적이다.

다른 감정들과 달리 기억 구슬을 건드리거나 가까이 다가가기만 해도 구슬을 푸른색으로 변하게 만든다. 다른 감정들에게도 이런 능력이 있는지는 불분명하지만, 일단 작중 슬픔이의 가장 중요한 특징 중 하나는 다른 감정으로 만들어진 기억 구슬을 만지거나 접근하는 것만으로도 슬픈 기억으로 바꿀 수 있고 이렇게 완전히 슬프게 바뀐 기억은 다시 되돌릴 수 없다는 점이다.

작중 초반부에 무기력한 모습을 자주 보이고 행복한 기억들로 이루어진 라일리의 핵심 기억을 멋대로 건드려서 그녀를 우울하게 만들려는 등 민폐를 끼치는 캐릭터로 느껴지지만... 슬픔이는 민폐 캐릭터가 아니며 그녀의 행동엔 다 그럴 만한 이유가 있었다.

기억력이 상당히 뛰어나며 머리를 써야 하는 상황에서 활약하는 모습을 보인다. 기쁨이가 읽으라고 지시했던 마음 설명서와 지도를 다 읽고 잘 기억해둔 덕분에 기쁨이와 함께 사고로 본부를 이탈하여 장기 기억 저장소에서 헤맬 때 길 안내를 담당하는 등 사건 해결에 도움을 준다. 로켓 수레를 잃어버려 실의에 빠진 빙봉의 슬픔에 공감해주어 그를 다시 일으켜세운 것 또한 기쁨이 아닌 슬픔이었다. 기쁨과 함께 생각의 기차를 발견했을 때 이를 타고 본부로 돌아가려 하는데 이 기차는 라일리가 깨어 있는 상태에서만 운행하므로 잠든 라일리를 깨워야 하는 상황에서 즐거운 꿈보다는 악몽이 잠에서 깨어나는 데 효과가 더 좋다는 사실을 정확히 인지하여 악몽으로 라일리를 깨우는 아이디어를 낸 것도 슬픔이며, 문을

흔들어서 몰래 나오려다가 들킨 책을 하는 등 기존 감정들 중 두뇌 회전이 가장 빠른 감정인 듯한 모습을 보인다.

2.2.2.3. 성격

본인의 정체성이자 담당 영역이 슬픔인 탓인지 항상 축 처져 있고 비관적이지만 의외로 작중에서 우는 장면은 얼마 나오지 않는다. 오히려 우울증에 걸린 사람의 이미지에 더 가까운 반응이나 태도를 주로 보이는 편이다.

1 편 초반부에서는 라일리에겐 즐거운 기억들만 남겨야 한다는 기쁨이에게 무시당해 아무것도 못했지만, 본편 내용을 되짚어보면 슬픔이야말로 작중 가장 중요한 역할의 캐릭터임을 알 수 있으며, 후반부에 라일리가 잘못된 길로 향하기 직전에 가족의 소중함을 알 수 있도록 일깨워준 것은 기쁨이 아닌 슬픔의 감정이었다. 작중 구체적으로 언급되지 않아 잘 모르고 지나갈 수도 있지만 라일리의 입장에서 주변 환경이 바뀌고 모든 상황이 나빠져가기만 하니 자연스럽게 슬퍼해야 했다. 슬픔이가 라일리의 핵심 기억에 손을 뺄기만 해도 색이 바뀌는 현상은 라일리 가족이 샌프란시스코로 이사한 후 슬픔이가 제어판을 잡으려 할 때 기쁨이가 제지하고 난 뒤부터 발생했고, 슬픔 본인을 비롯한 기존 감정 모두가 그 현상이 발생하는 이유를 몰랐던 것으로 봤을 때 슬픔을 억누른 반동으로 일어난 현상이 분명해 보인다. 과거의 기뻐던 기억이 오히려 그리움과 같은 슬픔의 감정으로 변하는 것은 자연스러운 현상이었던 것이다. 작중 슬픔이가 기억을 만져야 할 것만 같다며 기억 구슬에 손을 뺄는 것은 이러한 라일리의 감정 변화를 표현한 것이다. 라일리가 아직 어려서 환경의 변화로 인한 기존 감정의 변화를 경험해보지 않았기에 모든 감정들이 이 현상에 당황한 것이다.

결국 슬픔을 과도하게 억눌렀기에 기쁨이 슬픔으로 이루어진 푸른 핵심 기억을 제거하려던 과정에서 사고로 인해 기쁨과 함께 본부를 이탈하게 되었고, 이는 연쇄적으로 작용하여 라일리의 성격 섬들을 차례차례 무너뜨리는 등 상황이 갈수록 악화되었으나 슬픔을 비로소 슬픔으로써 인정하고 나서야 모든 것이 원래대로 돌아가며 사건이 해결된다. 슬픔을 솔직하게 인정하고 표출하는 행위(울음)를 해야만 감정이 진정되고 치유된다는 것을 드러낸 셈이다. 실제로도 슬픔, 무기력뿐만 아니라 이해심, 공감, 사랑 등은 슬픔의 담당 영역이었다.

2.2.2.4. 작중 행적

이 문서에 스포일러가 포함되어 있습니다.

이 문서가 설명하는 작품이나 인물 등에 대한 줄거리, 결말, 반전 요소 등을 직·간접적으로 포함하고 있습니다.

2.2.2.4.1. 인사이드 아웃

라일리가 태어났을 때 기쁨이와 같이 나타났으며 정확히는 기쁨이가 가장 먼저 나타난 뒤 그녀가 '라일리를 항상 행복하게 해주겠다'고 다짐한 지 33 초 만에 나타났다.

이후 감정 컨트롤 본부에서 서로 잘 어울리며 일하는 다른 감정들과는 달리 자신만 소외당한 채로 지낸다. 그러다가 라일리의 핵심 기억 구슬을 만졌는데 구슬이 파란색으로 변한 것 때문에 기쁨과 갈등을 빚다가 튜브에 빨려들어가는 사고로 인해 둘이서 본부 밖으로 날아가버린다.

기쁨에게 좋은 충고를 여러 번 해주지만 정작 기쁨은 듣지도 않는다. 그후 자신은 쓸모없다고 낙담하게 된다. 그러다 후반부에 기쁨이 그동안 슬픔이 이상 행동을 했던 이유와 함께 슬픔도 라일리에게 중요한 감정임을 깨닫게 되고, 슬픔에게 용기와 자신감을 주며 이에 용기와 자신감을 얻어 가출한 라일리의 마음을 바꾸는 중요한 역할을 해낸다. 그뒤로는 예전처럼 소외당하지 않고 다른 감정들과 잘 지낸다.

라일리가 부모님과 슬픔을 나눈 후 기쁨의 노란색과 슬픔의 푸른색이 섞여 복합적인 색의 핵심 기억 구슬이 생성되며, 라일리는 정신적으로 한 단계 성장하게 되고 무너졌던 성격 섬들도 사건 이후 모두 재건된다. 서로 다른 색이 섞인 기억 구슬을 본 후 감정들은 서로를 배워나가는 방법을 알게 된 듯하다.

2.2.2.4.2. 인사이드 아웃 2

2 편에서도 주역 캐릭터로 등장한다. 기쁨이와는 사이가 더욱 가까워져 함께 신념 저장소에 다녀오기도 하고 기쁨이가 슬픔이에게 제어판을 조작할 수 있도록 기회를 마련해주기도 한다. 1 편에 비해 웃음도 많아지고 전반적으로 밝아졌다.

라일리의 사춘기가 시작되면서 감정 컨트롤 본부가 갈아엎어지며 감정 제어판도 더욱 커지고 기능이 다양해진 것과 동시에 새로운 감정 4 인방이 본부에 왔을 때, 이들 중 당황이에게서 빙봉이 떠올랐는지 당황이를 사랑스러운 눈빛으로 쳐다보며 먼저 다가가 이름을 물어보는 등 호감을 표시한다. 하키 캠프 첫날, 라일리가 눈치없이 친구들과 장난치며 분위기를 흐리는 바람에 캠프 참가자 전원이 핸드폰을 압수당하고 곧바로 순발력 훈련을 시작하게 되어 팀 선배들에게 밉보이는 당황스러운 상황을 맞닥뜨려 당황이가 제어판 위를 덮듯이 엮으려 있을 때, 그를 도와주겠다며 당황이의 손이 닿지 않는 제어판 가장자리 버튼을 대신 눌러주어 수치심에 속상해 하던 라일리가 눈물을 흘린 후 금방 마음을 추스를 수 있게 도움을 준다.

하지만 자신을 포함한 기존 감정 5 인방을 불안이가 감정 본부에서 추방시켰고 라일리의 숨기고 싶은 비밀들을 가둔 금고에 갇히게 되지만 먼저 갇혀 있던 비밀들의 도움으로 탈출하고 감정들과 함께 컨트롤 본부로 돌아갈 길을 찾는다. 이때 불안이가 기억의 저편으로 날려버린 라일리의 자아를 되찾기 위해 의식의 흐름 강을 타고 가겠다는 기쁨이의 계획에 "자아를 찾겠다고 해도 감정 본부로 돌아가려면 누군가가 본부에서 제어판을 조작해줘야 한다"는 사실을 지적한다. 이에 기존 감정들 중 그나마 설명서를 제일 많이 숙지한 덕에 제어판을 가장 잘 다루는 감정으로 지목되어 기쁨이가 무전기를 쥐여준 후 '지금 저 넷을 막을 수 있는 건 슬픔이 너밖에 없다'며 '본부로 먼저 돌아가서 새로운 감정 4 인방을 막고 나머지 감정들을 불러달라'고 부탁하자, 처음에는 자신 없어하며 꺼렸지만 기쁨이가 자신을 믿어주자 마음을 다잡고 장기 기억 보관소의 회상 튜브를 타고 올라가 감정 본부에 잠입해 불안을 막는 역할을 맡기로 한다. 그후 튜브를 통해 힘겹게 올라가던 중 마침 불안이가 파이어 호크 팀의 취향에 맞추기 위해 라일리의 노래 관련 기억들을 모조리 불러오면서 기억 구슬 무더기와 함께 감정 본부에 빠르게 도착해 재빨리 숨는다. 본부 구석에 설명서를 쌓아두고 잘 숨어있다가 소리를 내는 바람에 가까이 있던 당황이에게 들키고 마는데 다행히 당황이도 불안이의 계획에 회의감을 느끼고 있었기에 그의 도움을 받아 몸을 숨긴 채 상황을 지켜본다.

라일리가 한밤중 코치의 사무실에 몰래 들어가 노트를 열어보려 하는 상황에서 당황이에게 이를 멈출 수 없겠냐고 신호를 주지만, 그가 쉽게 나서지 못하고 찢찢매자 할 수 없이 따분이가 자는 사이 핸드폰을 슬쩍해서 핸드폰 어플로 제어판을 조종해 라일리의 행동을 멈추게 했다. 그러나 라일리가 갑자기 울기 시작하고 제어판이 파란색으로 바뀐 것에서 슬픔이 본부에 있음을 간파한 불안이에게 딱 걸려 밧줄로 매단 양동이 안에 갇혀버린다. 그래도 불안이의 폭주에 심상찮은 상황임을 눈치채고 이를 막으려는 당황이가 양동이에서 자신을 꺼내주고 기억의 저편으로 연결된 튜브까지 내려주자, 불안이 몰래 제어판을 조작해서 기쁨이와 나머지 감정들을 컨트롤 본부로 불러오려고 하지만 불안이의 방해로 실패하고, 설상가상 불안이의 폭주로 라일리의 부정적인 자아가 형성된 것도 모자라 라일리가 공황 상태에 빠진 모습을 보고 만다.

이를 보다 못한 당황, 부럽, 따분과 함께 불안이 만든 부정적인 자아라도 떼어내려고 힘을 합하지만 제대로 되지 않던 중, 겨우 본부로 돌아온 기존 감정들이 합세하고 기쁨이 불안을 진정시켜 폭주 상태를 멈추게 하고 나서야 부정적인 자아를 떼어내는 데 성공한다. 이후 기억의 저편으로 날려버렸던 나쁜 기억들이 좋은 기억들과 뒤섞여 새로운 자아가 형성되고 기쁨이가 이를 안아주자 이어서 다른 감정들과 함께 라일리의 새로운 자아를 안아주며 라일리를 진정시킨다. 그리고 진정된 라일리가 친구들과 화해한 후 다시 하키 경기에 참여하면서 동시에 제어판의 빛도 기쁨이를 부르는 듯이 비추자 라일리가 기쁨이를 찾고 있음을 알려주며 용기를 북돋아준다.

2.2.2.5. 기타

주역 캐릭터임에도 1 편에선 기쁨이나 빙봉 외의 다른 캐릭터들과는 거의 접점이 없다. 특히 버럭과는 서로 간접적으로라도 대화하는 장면이 한 번도 나오지 않는다. 이 때문인지는 몰라도 버럭과는 보너스 영상에서 굉장히 엉뚱하게 엮인다. 하키 도중 라일리가 넘어지자 제어판을 조작하면서 라일리가 울기 직전이 되고 다른 감정들이 달려들어 말리는데, 이때 "아이스크림 먹고 하자"는 코치의 말에 라일리의 눈이 확 뜨이면서 제어판의 주도권은 기쁨에게 넘어간다. 그리고 엉겁결에 뒤로 튕겨나가면서 하필이면 버럭의 위에 버럭과 입을 맞댄 자세로 넘어진다. 여기서 "Hi, Anger..."라고 한마디 말하며 버럭은 버럭답게 빨리 내 위에서 내려오라고 화를 낸다.

그러다가 2 편 예고편 및 영화가 공개된 후부터 당황이와 자주 엮이게 되었다. 실제로 예고편에서 당황이에게 관심과 호감을 보이는 모습이 나오며 본편에서도 서로를 도와주는 장면이 등장한다. 이 외에도 초반부에 라일리의 사춘기 경보 이후 감정 본부가 갈아엎어지는 갑작스러운 상황에 놀라 울고 있을 때 까칠이 달래주는 장면이 나오며, 후반부에서는 불안이 만든 폭풍에 다가갔다가 그대로 튕겨져나온 부럽을 뒤에서 받아주는 등 전편에 비하면 다른 감정들과도 잠깐이나마 다채롭게 접점이 생긴다.

기존 감정들 중 기쁨이와 함께 전용 테마곡이 있는 캐릭터이다. 특히 작중 초반부에 슬픔이가 등장할 때마다 그 음악이 나오며, 슬픔이의 테마곡답게 베이스 톤의 축 처지는 무거운 분위기가 특징이다.

2 부가 개봉되면서 공개된 잠옷은 파란 요가바지 + 하늘색 나이트 가운이다. 본인의 벙커 침대는 기쁨이 윗층으로 암막 커튼과 티슈, 소설 책장이 구비되어 있으며 동물 인형을 끼고 잔다.

의외로 힘이 세다는 묘사가 있다. 1 편에서는 상상의 나라 감자튀김 숲에서 자신보다 몇 배는 더 큰 감자튀김 박스를 손쉽게 넘어뜨리고 도망갔으며, 기쁨이와 함께 감정 본부 창문 쪽으로 날아왔을 땐 창문 난간을 붙잡아 매달리는 동시에 기쁨이 떨어지지 않도록 그녀의 손을 꼭 잡고 있었다. 2 편에서는 라일리의 두 친구들이 다른 고등학교로 배정됐음을 알게 되자 슬픈 마음에 제어판 버튼을 누르려던 것을 다른 감정들이 한꺼번에 달라붙고 나서야 겨우 막았고, 중반부에는 혼자서 엄청나게 길고 높은 기억 운반 튜브를 타고 감정 본부로 돌아가는 모습이 나온다.

1 편 한정으로 라일리의 감정들 중 기억 구슬을 만지거나 가까이 다가가면 해당 기억의 색을 푸른색으로 바꿀 수 있는 유일한 감정이다. 2 편에선 이러한 능력이 묘사되지 않는다.

한화 이글스의 채은성 선수가 안경을 쓴 모습이 슬픔과 닮아 별명을 가지고 있다.

2.2.3. 버럭

2.2.3.1. 개요

Congratulations, San Francisco, you've ruined pizza! First the Hawaiians, and now YOU!

그래, 잘한다, 샌프란시스코! 피자를 망쳤어! 시금치 피자처럼! 너도 깡이야! (한국어 더빙)

《인사이드 아웃 시리즈》의 주요 등장 캐릭터. 라일리 앤더슨의 감정 중 5 번째로 등장한 감정으로 담당 영역은 분노, 호승심, 자기주장.

2.2.3.2. 특징

작중 등장인물들 대부분의 버럭의 기본 외형 특징은 붉은 피부와 눈동자, 각진 머리와 작은 키이며 사람에 따라 해당 인물의 주요 특징이 감정들에 반영되어 있다. 이 시리즈의 중심 인물인 라일리 앤더슨의 버럭이의 경우 반팔 와이셔츠와 넥타이, 정장 바지로 구성된 회사원 복장을 하고 있다.

이름답게 상당히 다혈질이며 버럭하는 성격이다. 기쁨의 설명에 따르면 일이 공정하지 못한 것에 깊게 관여하는 감정이라고 한다. 열받을수록 머리 위에 열이 오르기 시작해 완전히 폭발하면 불꽃이 치솟으며, 작중 등장하는 트리플데نت 껌 CM 송이 나올 때마다 짜증을 낸다. 워낙 중독성이 강해 지겹도록 들은 모양이다. 화나는 일이 생기면 신문을 읽으며 더 화낸다. 버럭이 즉 분노라는 감정의 속성을 생각해보면 분노가 (자기와 상대방 모두에게) 매우 난폭하고 파괴적인 모습을 잘 보여주는 감정임을 고려했을 때 이름값을 제대로 했다고 볼 수 있다.

2.2.3.3. 작중 행적

2.2.3.3.1. 인사이드 아웃

분노를 대표하는 감정이어서 다른 감정들과 달리 막 나가는 면이 두드러지지만 그렇다고 본성 자체가 나쁜 건 아니며, 라일리의 모든 감정들이 그러하듯 기본적으로 그녀를 생각하고 위하는 성격이다. 맨날 화만 내고 머리에서 불 뿜고 다혈질인 모습만 보이는 것 같지만 의외로 웃음을 줄 때도 많다. 소심이를 주먹으로 때리거나 불을 붙이면서 몸개그 장면을 제공하기도 하고, 샌프란시스코로 이사 온 첫날 밤 라일리의 방에 어머니인 질이 들어올 때 기차 경적 소리를 흉내낸다든지 트리플데نت 껌 CM 송만 들어도 버럭하는 것 등 성우들의 목소리와 어우러져서 더 웃기기도 하다. 버럭이가 소심이에게만 유독 폭력적인 것도 사실 분노와

공포는 서로 기쁨과 슬픔만큼이나 대립되는, 양가감정 관계이기도 하기 때문인 것으로 보인다.

하지만 문제는 심각한 막가파에 참을성 자체가 없어서 기쁨이와 슬픔이가 사고로 본부에서 이탈했을 때에도 더 이상은 못 참겠다며 짜증을 내서 자신이 고른 아이디어를 제어판에 꽂아넣는 바람에 라일리가 가출을 결심하는 트리거가 되었다. 이로 인해 제어판이 검게 변해 통제가 불가능해질 정도로 상황이 심각해지자 자신의 행동이 잘못되었다는 것을 깨닫고 후회한다.

What have we done?

우리가 무슨 짓을 한 거야?

기쁨이가 본부를 이탈한 뒤 라일리의 감정 제어판을 조종하여 라일리의 성격 섬들을 죄다 붕괴시켜버리면서 그녀의 성격을 완전히 망가뜨리고 빼돌려지게 만든 데다가, 결국엔 라일리를 어머니의 지갑을 뒤져 가출하는 아주 나쁜 아이로 타락시킨 작중 만악의 근원처럼 보이지만 그것은 주변의 환경과 미성숙한 그녀에게 처음으로 닥친 온갖 역경과 시련, 갈등이 만들어낸 결과이며 버럭이도 아직 철들지 않은 어린이의 감정이기 때문에 순간적으로 제대로 된 판단을 내리지 못한 것이다. 사실 외형이나 성격이 어딘가 아저씨 같은 면도 있어서 11살 소녀의 감정이라기엔 이질적으로 느껴질 수도 있지만, 작중 버럭의 언행을 잘 보면 오히려 전형적인 어린이 수준이라는 것을 알 수 있다. 라일리가 지금보다 더 어렸을 때는 아버지인 빌이 브로콜리 안 먹으면 후식을 먹지 못할 것이라고 하자 바로 화를 냈다가도 손가락을 비행기놀이하듯 장난스럽게 움직이자 "오, 비행기네? 애들아, 비행기 뺐는데?" 라고 하며 넉죽 받아먹는 장면, 미네소타로 돌아가기만 가면 모든 게 해결될 거라고 생각하는 장면에서 버럭과 라일리의 정신연령이 동일함을 알 수 있다.

이후 라일리가 좀 더 성장하여 새로운 감정 제어판이 설치되자 다채로운 욕설 스위치가 생겨서 욕 대백과사전에 접속할 수 있다며 좋아했다.

2.2.3.3.2. 인사이드 아웃 2

Joy, you made a lot of mistakes. A lot. And you'll make a whole lot more in the future. But if you let that stop you, we might as well lie down and give up now.

기쁨아, 넌 많은 실수를 했어. 아주 많이. 앞으로도 많이 하겠지. 하지만 그렇다고 네가 여기서 멈춘다면 결국 우리들도 주저앉아 포기할지도 몰라.

초반부에 밤이 되어 라일리가 잠들고 감정들도 자던 도중 희미하게 울리는 사춘기 경보음에 깨어난 감정들이 제어판 앞으로 모일 때 방망이를 들고 온다. 감정들이 사춘기 경보에 가까이 다가가자 소리가 갑자기 커지는데 머리에서 불을 뿜으며 사이렌에 방망이를 휘두르려다가 까칠이에게 머리를 얻어맞고 제지당한다. 이후 감정 본부 확장 공사를 위해 인부들이 들어오고 사방이 어수선해지자 다시 머리에서 불을 뿜으며 분노한다.

라일리의 절친인 그레이스와 브리가 둘이서만 다른 고등학교로 진학하게 되었다는 걸 알고 난 후 그들을 못마땅해한다. 캠프 장소에 도착해 차에서 내린 라일리가 슬픔이의 감정 제어로 잠시 눈물을 흘린 다음 그레이스와 브리가 있는 쪽으로 가려고 하자 기쁨이에게 "잠깐, 배신자들이랑은 끝 아냐?(Wait, Aren't those traitors dead to us?)"라고 말한다.

뱀이 라일리의 출신지인 미네소타를 미시간으로 잘못 말하자 "미네소타거든!(It's Minnesota, sweetie!)"이라고 말하면서 제어판을 잡으려다가 뱀의 말에 토 달면 안 된다고 까칠이에게 손을 얻어맞고 제지당한다.

본부로 돌아가면 자기들을 쫓아냈던 불안이를 본부 밖으로 날려버리겠다고 하는 등 성질머리는 여전하지만, 자신이 나서야 할 때를 잘 캐치하고, 새 감정들에 의해 쫓겨난 후 기억의 저편에 있는 라일리의 기존 자아를 찾으러 가는 길이 순탄치 않아 한계에 달해 분노하는 기쁨이를 어른스럽게 위로해주는 등, 전편에 비하여 전반적으로 냉철해지고 유해진 모습이다. 매우 분노했을 때 나타나는 머리에서 불 뿜기 현상도 확실히 줄어들었다. 어린아이가 성장하며 분노를 조절하는 능력이 발달했음을 표현한 듯하다.

불안이가 상상의 나라 베개 성 직원들에게 부정적인 미래를 그리라고 지시하는 상황을 포착한 기존 감정들이 긍정적인 상상을 그려서 저지할 때, 본인도 경기에서 승리한 라일리가 진 팀에게 꽃을 선물해준다는 긍정적인 내용의 그림을 그려 올렸고 의외의 모습에 다른 감정들이 신기해하자 나라고 맨날 화만 내는 줄 알았냐고 대꾸한다. 뒤이어 기쁨이와 함께 나서서 불안이의 말에 휘둘리지 말라고 베개 성의 직원들을 설득함으로써 그들의 자유를 찾아준다.

전편에서는 부정적으로 작용했던 막가파 성격이 본편에서 큰 활약을 보였는데, 기쁨이를 대신해 기억 처리반의 작업 호스를 이용해 기억 저장소 위로 올라가거나 기억의 저편에서 파우치를 소환해 파우치의 입 안에 팔을 쑥서넣어서 다이어마이트를 잔뜩 꺼내는 등 중요한 순간에 아이디어를 내는 활약도 보인다. 결말부에서는 중요한 상황에서 다이어마이트를 아낌없이 내어준 파우치가 마음에 들었는지 허리춤에 차고 애용 중이다.

2.2.3.4. 기타

1 편 엔딩 크레딧에 등장하는 미네소타행 버스 운전자 게리(Gary)의 감정들은 색깔만 다른 버럭이 5 명이다. 게다가 게리의 감정 본부 내부를 자세히 보면 대부분의 기억 구슬들이 빨간색이다. 기분을 달래려고 'Happy place'에 대한 기억을 불러오는데 트리플덴트 껌 CM 송이 나오는 바람에 단체로 머리에서 불을 뿜으며 화를 낸다(...).

2 편이 개봉되면서 공개된 잠옷은 맨몸에 하트무늬 사각팬티 차림이며 설정집에는 하얀 런닝셔츠도 입고 있었다. 본인의 벙커 침대에 구비된 벽돌을 베개삼아 베고 돛자리를 이불삼아 덮고 자며, 공사장에서 볼 법한 기구들이 배치되어 있다. 자기 전 원활한 숙면을 위해 운동을 한다. 자면서 안 좋은 꿈을 꾸는지 잠꼬대로 주먹질을 한다.

라일리의 기존 감정 5 인방 중 가장 키가 작고 다리도 제일 짧다. 그래서인지 뛰어야 하는 상황에서 혼자 뛰는 모습이 나오지 않고 항상 다른 감정이 버럭이를 옆구리에 끼운 채로 뛰는 모습이 나온다. 주로 기쁨이가 버럭이를 옆에 끼고 뛴다. 또한 각진 머리형 때문인지 다른 감정들이 버럭이의 머리를 책상이나 받침대마냥 사용하는 경우도 많다.

2 차 창작에서는 주로 기쁨, 소심, 까칠과 엮인다.

2.2.4. 까칠

2.2.4.1. 개요

걱정하지 마, 라일리가 너무 돋보여서, 다른 애들이 자기 옷을 보면 찢을걸.(한국어 더빙)

《인사이드 아웃 시리즈》의 주요 등장인물. 라일리 앤더슨의 감정들 중 4 번째로 등장했으며 담당 영역은 생리적 혐오, 까칠함, 경멸이다. 이 때문에 라일리의 호불호, 취향에 크게 관여하는 역할을 한다.

2.2.4.2. 특징

작중 등장인물들 대부분의 까칠이의 기본 외형 특징은 연녹색 피부, 초록색 눈동자, 긴 속눈썹이며 시리즈의 중심 인물인 라일리 앤더슨의 까칠이는 초록색 칼단발, 초록색 원피스, 벨트, 레깅스 반바지에 분홍색 스카프와 구두 차림을 하고 있다. 디자인 모티브는 브로콜리인데 역설적이게도 까칠의 모티브인 브로콜리는 그녀가 가장 싫어하는 음식이며, 당연히 라일리가 싫어하는 음식이기도 하다. 따라서 까칠의 주색이 바로 브로콜리의 초록색인 것이다. 브로콜리라는 단어만 들어도 질색을 하며 기쁨이가 이를 이용하여 까칠이와의 다툼에서 승리하기도 했다. 해당

장면은 영문판 예고편인 We are not eating that 에 나온 장면으로 영화에는 없는 장면이다. 이때의 대사는 다음과 같다.

Joy: It's a grape. It's not like we're eating broccoli.

Disgust: Ugh, Don't even go there.

Joy: Or boogers!

Disgust: You're evil.

Joy: Or dog food~

Disgust: Shut your mouth!

기쁨: 그냥 포도야. 브로콜리를 먹는 것도 아니잖아.

까칠: 으, 말도 꺼내지 마.

기쁨: 아니면 코딱지라든가!

까칠: 이 악마.

기쁨: 아니면 개사료라든가~

까칠: 닥쳐!

그런데 감독 본인은 브로콜리를 아주 좋아한다고 한다(...).

라일리가 좋아하거나 싫어하는 것에 대한 반응에 가장 많이 관여하는 감정이다. 주로 위생이나 패션 감각 등의 외적인 이미지, 또래 아이들의 시선에 대해 가장 많이 신경 쓰는 듯한 반응을 보인다. 이러한 특성 덕분에 기존 감정 5인방 중 가장 패션 감각이 뛰어나 보인다. 이름답게 까칠하고 도도한 성격이며 키가 작고 다리도 짧아서 돌아다닐 때마다 총총거리는 모습이 정말 귀엽다.

담당 영역은 생리적 거부, 까다로움, 짜증, 경멸이다. 기쁨의 설명에 따르면 까칠은 라일리가 육체적, 사회적으로 병드는(Poisoning) 것을 방지하는 역할을 하며 그녀의 호불호나 취향에 가장 깊이 관여하는 감정이다. '싫어하는 감정'의 담당자가 '좋아하는 것'도 포함하는 취향의 영역에 관여한다는 점이 얼핏 모순되어 보일 수도 있지만, 여러 가지 선택지가 있을 때 '싫어할 이유가 조금이라도 더 큰 것'을 모두 지우면 소거법으로 결국 가장 좋아하는 것이 남는다는 점을 생각하면 오히려 자연스러운 작용이다. 그만큼 섬세한 면도 있어서 2편 초반부에서는 라일리의 사춘기 경보 이후 감정 컨트롤 본부가 갈아엎어지는 돌발상황에 울음을 터뜨린

슬픔이를 달래주거나, 중반부의 비아냥대협곡에서 떨어질 뻔한 기쁨이가 겨우 땅으로 올라오자 그녀의 옷에 묻은 먼지를 털어주었으며, 상상의 나라 베개 성에서 불안을 저지하기 위해 긍정적인 상상을 그려 올릴 때 기쁨이 라일리의 꿈지머리를 빠뜨린 것을 알려주기도 했다.

버력이 다음으로 대놓고 공격적인 성향을 드러내는 감정이다. 대화할 때도 가시 돋친 말투인 경우가 많고 1 편 중반부에서 라일리가 부모님과 대화할 때도 까칠이 제어판을 잡자 공격적인 말투가 튀어나왔다. 분노와 혐오가 공격성과 연관이 있음을 고려해보면 적절한 반응이다.

성향을 보자면 버력이처럼 충동성이 높지도 않으면서 소심이처럼 신중함이 높지도 않은, 두 감정이 적절히 섞인 중간 상태로 보인다. 실제로 1 편에서 버력이가 가출해서 미네소타로 가자는 아이디어를 추진했을 때 중립적인 반응을 보였다.

2.2.4.3. 작중 행적

2.2.4.3.1. 인사이드 아웃

후반부에 기쁨과 슬픔을 감정 컨트롤 본부에 들여보내기 위해 버력을 도발하여 머리에서 불을 뿜게 만든 다음 버력을 화염방사기처럼 들고 유리창을 녹여 기쁨과 슬픔을 본부로 들여보내는 활약을 한다. 위급한 상황에서 빠른 판단력으로 버력의 머리에 불을 피우기 위해 버력에게 독설을 퍼붓는 장면이 백미이며 대사는 다음과 같다.

Disgust: That worked.

Anger: Well, what would you do if you're so smart?!

Disgust: I'd tell you, but you're too dumb to understand.

Anger: WHAT!?!

Disgust: Of course, your tiny brain is confused. Guess I'll just have to dumb it down to your level. Sorry I don't speak moron as well as you. But let me try. Duhhhhhh!

Anger: ARRRRRRRRRRRHHHHHHHHHHHH!

까칠: 잘하는 짓이다.(한국어 더빙: 잘하네.)

버력: 그럼 네 잘난 머리로 어떻게든 해보시지?(한국어 더빙: 그래, 니가 해봐! 잘난 척만 하지 말고!)

브릿지에 흥미를 느낀 부럽이 감정 제어판을 조종하여 라일리가 뱀의 머리에 손을 뻗게 하는데 이를 보고 기겁하며 부럽을 제지한다.

불안이에 의해 기존 감정들과 본부에서 추방당한 후 라일리의 비밀 금고에 갇혔을 때, 라일리가 즐겨하는 대전격투게임의 최애 캐릭터 '랜스 슬래시블레이드'를 보자마자 "라일리는 저런 망캐한테 무슨 매력이 있길래 썰 좋아하는 거냐"는 듯 이해하지 못하는 다른 감정들과 달리 최애 연예인을 만난 팬처럼 폭 빠져 좋아하는 껌모예를 보여준다. 랜스가 어린 날의 흑역사 취급 당하며 라일리의 비밀 금고에 처박힌 자신의 처지를 비판하자 "넌 버려지기엔 너무 훌륭해. 세상에 쓸모없는 존재는 없어, 그 저주를 재능으로 승화시켜야지!"라고 말하며 랜스의 자신감을 북돋아주었고, 비밀 금고에서 탈출했을 때 다시 금고 안으로 들어가라며 쫓아오는 보안관들을 랜스가 자신의 필살기(...)로 처리해주자 역시 해낼 줄 알았다며 기뻐한다.

라일리가 뱀이 건넌 에너지바를 먹으면서 식감과 맛을 떠올릴 때 의식의 흐름 강에 골판지, 아스파라거스, 브로콜리가 떠다니는데 이중 브로콜리를 보자마자 입을 막으며 표정이 나빠진다. 버락이가 브로콜리를 붙잡아 타고 가야 한다고 하자 거부 반응을 보이지만 라일리의 기존 자아를 찾으러 가기 위해 어쩔 수 없이 타게 되며 의식의 흐름 강을 지나가는 내내 상태가 안 좋은 모습을 보인다.

기억의 저편으로 가던 중 상상의 나라에 들렀을 때 새로 생긴 '최애모아산'에 랜스의 얼굴이 조각된 걸 보고 "라일리 취향 정말 한결같다"며 절레절레하는 다른 감정들과 달리 유일하게 반가워한다.

상상의 나라 베개 성 일원들에게 부정적인 상상을 그리도록 지시하여 라일리를 편히 잠들지 못하게 하는 불안이를 막기 위해 기존 감정들과 함께 긍정적인 상상을 담은 그림을 그려 올릴 때, 버락의 머리에 종이를 대고 그림을 그린다.

이후 불안이가 부른 마음 경찰들에게 쫓기다가 장래희망 퍼레이드에서 판사 풍선을 잡고 날아가던 중 아이디어 폭풍을 맞닥뜨리게 된다. 아이디어 전구가 튜브를 통해 본부로 간다는 사실을 깨달은 소심이가 아무 아이디어 전구를 잡으라고 하자 정말로 아무거나 잡았는데 아이디어 전구가 너무 작아서 아래로 떨어질 뻔하지만 소심과 버락이 잡아준다.

기억의 저편에서 본부로 돌아갈 수 있는 튜브가 무너져 어떻게 돌아가야 할지 고민하다가 버락이 파우치를 불러오는데, 본부로 돌아가는 데 도움이 될 만한 물건으로 다이어나이트만 계속 나오자 파우치에게 비행기나 제트팩은 없냐고 묻는다.

파우치에게서 얻은 다이어나이트로 기억 구슬 산사태를 일으켜 이를 타고 신념 저장소까지 도착한 기존 감정들과 함께 본부로 돌아온 후, 기쁨이

불안의 폭주를 저지했을 때 다른 감정들과 함께 불안의 자아를 분리하고 라일리의 좋은 기억과 나쁜 기억이 모두 섞여 만들어진 새로운 자아를 기쁨과 다른 감정들이 안아줄 때 함께한다.

2.2.4.4. 기타

2013 년 D23 엑스포에 처음 공개됐을 당시 까칠의 모습은 지금의 모습과 다른데, 분홍색 드레스를 입었고 머리는 더 길었으며 속눈썹은 훨씬 짧았다. 그리고 초기 기획 단계 설정에서의 까칠은 남자였으며 디자인하기 가장 어려운 캐릭터였다고 한다.

가장 싫어하는 음식이 브로콜리이지만 디자인 모티브 또한 브로콜리라는 설정 때문에 바닥에 브로콜리를 잔뜩 쏟아놓고 그 한가운데에 얼굴을 잔뜩 찌푸린 까칠이 인형을 세워놓고 찍은 사진이 디즈니 공식 트위터 계정에 올라왔다.

출연료 협상 문제로 1 편의 성우 민디 케일링 대신 2 편에서는 리자 라피라가 까칠의 성우를 맡게 되었으며, 그녀는 TV 시리즈에서 다수의 배역을 맡은 경력이 있다.

2 부에서 공개된 잠옷은 헤어캡 + 연보라색 원피스형 파자마 구성이며 안대를 착용한다. 본인의 벙커 침대는 소심이 윗층이며 암막 커튼과 화장품, 숙면에 좋은 향을 뿜는 디퓨저가 구비되어 있다. 자면서 기분 나쁜 꿈을 꾸는지 자주 얼굴을 찡그린다.

2 차 창작에서는 주로 버럭, 소심, 부럽, 기쁨, 란스와 역인다.

2.2.5. 소심

2.2.5.1. 개요

Thank you, Joy. But I'll have you know I'm not scared of everything.

고마워, 기쁨아. 하지만 내가 모든 걸 다 무서워하는 게 아니라는 건 알아줘야 할 것 같아.

- 미국판 예고편 "Shoes of doom"

《인사이드 아웃 시리즈》의 주요 등장인물. 라일리 앤더슨의 감정들 중 3 번째로 등장한 감정이며 담당 영역은 두려움과 놀라움.

2.2.5.2. 특징

기본적으로 안전주의자다. 하지만 그 정도가 지나쳐서 뭘 하든 겁부터 먹는다. 기쁨의 설명에 따르면 라일리를 안전하게 보호하는 중요한 역할의

감정이지만 작중에선 소리지르고 숨고 쓰러지는 겁쟁이스러운 모습을 자주 보인다. 반면 본인이 다칠 일 없는 꿈 보기당번을 할 때는 당당하게 행동한다.

2.2.5.3. 작중 행적

2.2.5.3.1. 인사이드 아웃

Does anyone know how to spell meteor?

누구 '유성' 쓸 줄 아는 사람?

기쁨이가 라일리의 새 학교 첫 등교날 일어날 수 있는 모든 최악의 상황 리스트를 써달라고 했을 때, 유성을 뜻하는 'Meteor'의 철자를 물어보는데 학교에 유성이 떨어지는 상황까지 고려하려고 했던 것이다. 한국어 더빙판에서는 라일리 머리에 불이 날 수도 있을 거라고 말했다.

Like quitting! That's what I'm doing. Sure, it's the coward's way out. But this coward is gonna survive!

난 그만둘래, 전부 포기할 거야. 물론 비겁한 일이라는 건 나도 아는데, 비겁해야지 살아남는단 말이야.

이후 라일리의 가출로 인해 상황이 점점 심각해지자 짐을 싸서 감정 컨트롤 본부를 떠나려 한다. 물론 결과는 처절한 몸개그와 함께 당연히 실패. 이때 까칠이가 "Emotions can't quit, genius." (감정들은 일 그만 못 두거든. (한국어 더빙))이라고 말하며 꺾는다.

버럭아... 이건 아닌 거 같...

(버럭: 꺼져!)

아악!

- 버럭이에게 경고를 하려다가 쳐맞고 몸개그를 찍을 때의 대사 패턴

버럭이에게 눈치없이 말을 걸다가 맞아서 몸개그가 나오거나 아예 화면 밖으로 튕겨나가는 등 개그 캐릭터로서의 역할만 하는 것 같지만 알고 보면 가장 현실적인 방법을 제시하는 감정이다. 사고로 본부에서 이탈해버린 기쁨이의 역할을 대신하자는 것, 라일리의 핵심 기억들이 전부 사라져버린 상황에서 하키에 대한 기억을 핵심 기억 포트에 넣어 라일리가 조금이라도 하키 시합을 할 수 있도록 이끄는 것, 버럭이 폭주하며 미네소타로 돌아가자는 아이디어를 냈을 때 여러 위험 요소를 지적하며 유일하게 작전에 반대했던 감정이라는 점에서 기쁨과 슬픔이 사라져버린 라일리를 그나마 무난하게 이끌 수 있는 감정이다. 확실히

기쁨이만큼은 아니지만 소심이가 제어판을 잡을 경우 좋지도 나쁘지도 않은 무난한 결과가 나오는 듯하다.

빙봉을 보자마자 바로 알아본 유일한 감정이다. 다만 빙봉을 보고 반가워하기보다는 '젠 왜 여기서 갑자기 튀어나오냐'는 식의 반응만 보인다(...).

2.2.5.3.2. 인사이드 아웃 2

2 편 초반부에서는 하키 시합에 나서는 라일리의 안전 장비를 체크하고 상대편 선수와 부딪치지 않게 하거나 마우스피스를 착용하게 하는 등 감정의 본분을 충실히 수행하는 모습을 보이지만, 불안이 기존 감정 5 인방을 본부 밖으로 추방시키려 하자 강하게 항의하는 모습을 보이고, 라일리의 숨기고 싶은 비밀들이 갇힌 금고에서 탈출한 후 기억의 저편으로 가는 도중엔 자꾸 길을 헤매는 기쁨이 때문에 불평까지 하며 화를 내는 등 전편에서 자주 보였던 전형적인 겁쟁이의 모습과는 달리 자기주장이 강해진 예민한 모습을 많이 보이기도 했다.

후반부에서 나름대로 활약하는데 아이디어 폭풍 탈출 후 기쁨이, 버럭이, 까칠이와 튜브 입구에서 함께 추락하게 되자 자기를 붙잡으라고 외치며 미리 챙겨온 낙하산을 펼쳐 무사히 착륙했다. 까칠이가 너 낙하산 가지고 있었냐며 놀라자 너희는 왜 챙길 생각도 안 했냐고 되묻는 건 덤.

파우치에게서 잔뜩 얻어낸 다이너마이트로 폭발을 일으켜 발생한 기억 구슬 산사태에 휩쓸려 기억의 저편에서 신념 저장소까지 간신히 복귀하여 본부로 돌아와 불안이 만든 부정적인 자아를 다른 감정들과 떼어낸 후, 라일리의 긍정적인 기억과 부정적인 기억이 모두 어우러져 만들어진 새로운 자아를 기쁨과 다른 감정들이 안아줄 때 함께한다.

새로운 감정들이 등장하고 그 감정들의 역할을 설명하는 과정에서 소심과 불안의 차이점이 언급되는데, 소심이는 눈에 보이는 위험으로부터 라일리를 지키고 불안이는 눈에 보이지 않는 위험, 즉 다가올 미래를 대비하여 라일리를 지킨다고 한다.

4. 기타

초기 설정에 의하면 소심이 원래 슬픔의 역할로 나올 예정이었다고 한다. 즉, 1 편에서 기쁨이와 함께 본부를 이탈하게 되는 감정은 슬픔이가 아닌 소심이였으며 여기서 기쁨이는 소심이를 더 심하게 구박했었다. 선술했듯 제어판을 잡았을 때 무난한 결과를 내는 점이 초기 설정에서는 꽤나 부각되었으며 이 때문에 기쁨이가 괜히 소심이를 질투하기도 했다. 해당 구도는 2 편에서 기쁨 VS 불안의 구도로 재현된다.

라일리의 버력이 소심을 대하는 모습이나 2 편 초반부에서 그레이스의 버력이 소심을 때리는 장면이나 결말부에서 버력이 허리에 차고 있던 파우치가 뿌린 꽃종이에 얼굴을 두 번 맞는 장면, 엔딩 크레딧 후일담에서 라일리의 아버지 빌의 감정 본부에 불안이 나타나 소심의 먹살을 잡고 흔드는 장면 등에서 볼 수 있듯이 다른 감정들에 비해 다소 험하게(...) 다뤄지는 편이다.

1 편이 나온 시점에서 버력과 개그 콤비로 자주 엮였으며 까칠이와도 만담 콤비로 엮였기에 2 차 창작에서 자주 다뤄지곤 했다. 이후 2 편에서 등장한 불안이가 감정들의 각자 역할을 소개해줄 때 그녀가 자신과 비슷한 역할을 하는 부분에서 호감을 보였으며, 불안이의 쿠데타로 쫓겨났을 때도 그녀의 방식에 크게 반대하진 않는 입장을 취해서인지 불안이와도 엮이기 시작했다. 확실히 2 편에서 나온 다음 장면들을 보면 불안이에게 꽤 마음을 두고 있는 것으로 보인다.

초반부에 불안이 소심에게 '넌 눈에 보이는 위험으로부터 라일리를 보호한다'고 말했을 때 깜짝 놀랐다가 당황스러운 웃음을 지어낸다.

불안이 라일리가 홀로 고등학교에 입학하는 안 좋은 미래를 보여주자 '너랑 난 코드가 잘 맞는다'고 말한다.

불안이 제어판을 잡아 라일리가 뱀을 추켜세워 호감을 사도록 했을 때, 잘했다고 박수를 쳐주는 다른 감정들과 달리 크게 웃는 표정을 지으면서 홀로 양손 따봉을 날린다.

불안이 자신들을 병에 가두기 전 "라일리는 이제 너희가 필요 없어졌다"고 말하자 "How dare you, madam!"이라고 그녀를 높여 말했다. 해석하면 "아가씨가 어떻게 그럴 수 있어?!" 정도.

라일리의 비밀 금고에서 탈출한 후, 구체적인 계획 없이 무턱대고 기억의 저편으로 향하는 기쁨에게 웃으면서 장난스런 말투로 "불안이라면 철저하게 계획을 세웠을 거다."라고 말한다.

의식의 흐름 강으로 흘러가기 전에 슬픔이 누군가는 본부로 돌아가서 우리를 소환해줘야 한다고 말하자 실망하면서 "불안이는 그거까지 이미 다 계산했을 거다."라고 말한다.

브로콜리에 탑승하여 의식의 흐름 강을 따라 흘러갈 때 기쁨에게 "불안이라면 기억의 저편에 언제 도착하는지 분 단위까지 전부 알고 있을 거다."라고 말하며 설레는 표정으로 "개 말투나 행동이 맘에 안 들긴 하지만 그건 본부로 돌아가서 내가 고쳐주면 된다."라고 말한다.

영화 결말부에 라일리가 고등학교에 입학한 이후, 하키 팀 입단 합격 연락을 기다리는 부분에서 불안이 안절부절못하자 그런 그녀를 미소 지으며 바라본다.

2 부가 개봉되면서 공개된 잠옷은 아기옷과 비슷한 보라색 올인원 파자마 + 수면모자 차림이다. 공개된 본인의 벙커 침대는 까칠이 아래층이며 감정 식구들을 상징하는 모양의 전등 9 개를 늘 켜두고, 자면서도 겁이 많은지 곰인형을 껴안고 잔다.

2.2.6. 불안 (Anxiety)

2.2.6.1. 개요

Hello, everybody! I'm Anxiety. Where can I put my stuff?

(Joy: A new emotion!)

다들 안녕! 반가워! 난 불안이야. 짐은 어디다 두면 될까?

(기쁨: 새 감정이구나!)

(한국어 더빙)

《인사이드 아웃 시리즈》의 주요 등장인물. 2 편에서 라일리 앤더슨의 새로운 감정들 중 가장 먼저 등장하고, 반동 인물임에도 선한 면이 있어 기쁨이와 함께 더블 주인공 역할을 맡는다.

2.2.6.2. 상세

안 보이는 것들에 대비하는 '불안'이의 역할

다른 감정들은 상징색과 눈동자 색이 같지만, 불안이의 눈동자 색은 상징색인 주황색이 아닌 청록색이다.

미래를 계획하고 대비하는 역할을 담당한다. 기존 감정인 소심과 역할이 겹치는 것 같지만 불안 본인의 말에 따르면 소심은 라일리 눈에 보이는 것에 대비하는 역할이고, 불안은 라일리 눈에 보이지 않는 것에 대비하는 역할이라고 한다. 즉 소심은 눈 앞에 발이 걸려 넘어질 전선이 있다거나, 부모님이 학교 생활에 대해 묻는 등 당장 닥친 상황에 반응하지만 불안은 아직 닥치지 않은 더 먼 미래의 상황에 대비하는 역할이다. 한 마디로 소심이의 상위호환격인 셈.

2.2.6.3. 작중 행적

2.2.6.3.1. 인사이드 아웃 2

사춘기 경보 이후, 확장 공사가 진행 중인 감정 본부의 새로 바뀐 제어판 버튼을 누르며 새로운 감정들 중 가장 먼저 등장한다. 기쁨을 비롯한 기존 감정들은 변화를 어색해하지만, 불안을 비롯한 새 감정들은 익숙해 보인다. 불안이가 자신의 역할을 설명하며 제어판에서 모니터를 꺼내는데 기쁨이는 그동안 그곳을 컵홀더로 썼다면서 슬픔이에게 속삭인다. 라일리에게 일어날 수 있는 미래의 예상 상황을 본 후 기쁨이가 불안이에게 일어나지도 않은 일을 벌써부터 걱정하지 말라고 하면서 킁킁대며 모니터를 다시 넣으려고 하는데 억지로 힘줘서 밀어넣느라 제대로 안 들어간다. 이를 본 불안이는 시무룩하게 "그래... 그래야지, 네가 대장이니까"라고 말하며 버튼을 눌러 간단하게 모니터를 집어넣는다.

픽사의 최종 보스

※ 열람 시 스포일러 주의

하지만 이후 기쁨이가 제어판을 잡을 때마다 일이 제대로 돌아가지 않자 기존 감정들과의 갈등이 점점 심해지고, 자신의 미래 대비에 기존 감정들이 방해가 된다고 판단하여 라일리의 기존 자아를 떼어내 기억의 저편으로 날려버린 뒤, 당황이에게 부탁해 기존 감정들을 병에 가둔 다음 본부 밖으로 추방시키고는 라일리를 자기 멋대로 조종하려 한다. 그리고 불안한 기억들을 모아 라일리의 새로운 자아를 만들어간다.

기억의 저편으로 향하던 기존 감정들이 1 편에 나왔던 상상의 나라를 다시 발견하여 돌아다니다가 더욱 커진 베개 성 안쪽에서 주황색 빛이 나오는 것을 보고 안으로 들어가는데, 그곳은 부정적인 상상이 끊임없이 그려지는 곳으로 바뀌어 있었다. 이는 불안이 미래 대비를 위해 베개 성 일원들에게 일어날 수 있는 모든 부정적인 상황을 그리도록 지시한 것이며, 이렇게 그려진 상상들이 불안이의 모니터로 보내져서 라일리의 나쁜 상상으로 나타나고 이 때문에 라일리는 편히 잠들지 못하고 뒤척이게 된다. 이를 보다 못한 기쁨 일행이 자리에 몰래 숨어들어 긍정적인 상상을 그려 올리기 시작하자 당황한다. 하지만 곧 이 소행의 원인이 기쁨이라는 것을 단번에 알아채고 모니터를 향해 "곧 마음 경찰이 갈 것이다."라며 경고한 뒤 기쁨 일행의 자리를 비활성화시킨다. 그러나 기쁨이와 버럭이의 설득(?)으로 모두가 행복한 상상을 그려 올리기 시작하고 나중에 가서는 일원들 전부 하던 일을 때려치우고 베개 싸움을 시작한다. 덕분에 라일리는 나쁜 상상을 멈추고 잠들 수 있게 된다.

그러나 불안은 잠든 라일리를 내버려 둘 수 없었고, 다음날 있을 연습 경기를 위해 부럽과 함께 무엇을 해야 할지 생각한다. 이때 부럽이 코치의 노트를 떠올리자 이를 반영하여 라일리를 다시 깨운 다음 코치의 사무실에 침입하여 노트를 훑쳐보게 만들었다. 그러나 코치의 노트에 라일리는 '아직 멀었음(Not Ready Yet)'이라고 적혀 있었고, 이대로

라일리는 파이어호크 팀에 합류하지도 못하고 혼자 학교 생활을 하게 될 것이라는 비관에 빠진 불안은 부럽과 함께 어떻게 해야 벨과 코치의 마음에 들 수 있을지만 밤새도록 생각하다가 아이디어 폭풍을 일으켜 아이디어 전구를 잔뜩 모은다. 하지만 불안은 아이디어 전구의 크기가 너무 작아 성에 차지 않아하는데 이때 초대형 전구가 나타나고 불안은 부럽과 함께 이 아이디어를 채택한다. 그리고 라일리가 벨보다 더 좋은 성과를 낼 수 있도록 감정을 컨트롤하여 코치의 눈에 들 수 있게 만들기로 결정한다.

불안은 자신이 만들고 있는 라일리의 자아만 완성된다면 모든 게 완벽해질 것이라 기대하고 마침내 마지막 기억을 신념 저장소에 띄워보내 새로운 자아를 완성시키지만 기대와 달리 라일리에겐 "난 왜 이 모양일까. / 난 아직 부족해."라는 부정적인 자아가 형성되고 만다. 불안을 비롯한 다른 감정들은 예상과 다른 자아의 상태에 당황하지만, 동시에 연습 경기가 시작됐고 불안이는 라일리가 반드시 세 골을 넣게 해야 한다는 중압감을 지닌 채 제어판을 조종해간다.

하지만 이 과정에서 팀원들과의 협력도 제쳐두고 골을 넣는 데만 집중한 탓에 이때부터 다른 감정들도 이견 아닌 것 같다며 불안을 만류하지만 불안이는 듣지 않는다. 결국 경기 도중 라일리가 그레이스와 세계 부딪혀 코치로부터 2분 간 퇴장 페널티를 받자, 예상 못한 결과에 불안이는 제어판이 과부하가 일어날 정도로 폭주하다가, 감정 본부에 폭풍을 일으키게 되고 불안과 함께 있던 당황, 따분, 부럽, 슬픔은 힘을 모아 불안이가 만든 자아를 떼어내려 하지만 잘 되지 않는다. 이때 기존 감정들이 가까스로 감정 본부로 돌아오고 기쁨이는 불안이가 일으킨 폭풍 속으로 뚫고 들어가 불안이에게 라일리는 우리가 정의할 수 없다고 말해준다. 이에 불안이는 눈물을 흘리며 제어판 레버를 놓는다. 기쁨이는 불안을 폭풍 밖으로 데리고 나와 진정시킨 뒤 다른 감정들과 함께 불안이가 만든 부정적인 자아를 없애고 되찾아온 긍정적인 자아를 다시 심었지만, 그럼에도 라일리는 쉽게 진정되지 않는다. 이때 1 편의 기쁨이처럼 불안이도 울먹이며 자신은 그저 라일리를 지켜주고 싶었을 뿐이라고 말한다. 결국은 불안 역시 라일리를 사랑하고 소중히 여기는 감정 중 하나였다.

이 말을 듣고 초반부에 라일리의 나쁜 기억들은 날려버리고 좋은 기억들만 골라 자아를 만들려고 했던 자신을 떠올리며 무언가를 깨달은 기쁨은 되찾아온 기존 자아를 떼어낸다. 그러자 초반부에 기억의 저편으로 날아가 버려졌던 모든 기억들이 홍수처럼 흘러들어오면서 만들어진 신념이 라일리의 최종적인 자아를 형성한다. 이때는 한 감정이 주도하지 않고 모든 감정들이 모여 복합적인 자아를 만드는데 기여하는데, 이 최종적인 자아는 스스로를 좋은 사람, 이기적인 사람, 나쁜 사람, 친절할 친구, 이기적인 친구, 겁이 많은 사람 등으로 다양하게 정의하는 라일리의 긍정적인 면과 부정적인 면을 모두 포괄하는 것이었다. 기쁨이 라일리의 자아를 안아주는 것을 시작으로 다른

감정들도 모두 모여들고 불안 역시 다른 감정들과 함께 라일리의 자아를 안아준다. 덕분에 라일리는 공황상태에서 벗어나 안정을 되찾고 친구들과도 화해하게 되며, 불안을 비롯한 감정들은 라일리의 성장에는 모든 감정들이 필요하고 소중한다는 것을 알게 된다.

모든 문제가 해결된 후 감정 본부에는 불안을 위한 휴식 공간이 생겼다. 불안이가 또 불안 증세를 보이자 기쁨이가 불안을 안마의자로 데려가 찻잔을 건네주며 라일리가 노력하든 말든 무의미한 문제 말고 라일리의 노력에 달린 문제가 뭐가 있는지 질문해 그것에 집중하게 만든다. 다른 감정들도 불안을 안심시키며 맞장구를 쳐준다. 또 혹시 모르는 불안이의 폭주에 대비하여 이러한 시간을 주기적으로 갖기로 한 듯하다.

2.2.6.4. 기타

2 편에 등장한 새로운 감정 4 인방 중 유일하게 이름이 알파벳 E 로 시작하지 않는다. 그만큼 눈에 띈다.

영어 성우 마야 호크의 목소리가 이영지의 목소리와 매우 흡사하다는 의견이 많다. 물론 실제 한국어 더빙판 성우는 전문 성우인 강시현이 맡았다. 원판은 성숙한 티가 나지만 한국판과 일본판은 더 어린 소년 같은 목소리가 특징이다.

기존 감정 일행을 위기에 빠뜨리고 라일리를 공황상태로 만드는 등 큰 사고를 치는 최종 보스 역할을 맡았지만 기본적으로 "라일리가 더 나은 미래를 살 수 있게 해주고 싶다."는 선한 의도를 가지고 행동했으며, 수단이 잘못된 부분이 있지만 오히려 나름대로 좋은 결과를 만들어내기도 해서 빌런이라고 보기에는 어렵다. 초중반부에서 라일리가 벨과 대화할 기회가 오자 그녀를 띄워주고 사과하게 함으로써 기쁨으로 인한 실수를 만회하였고, 라일리를 새벽 일찍부터 훈련시킴으로써 파이어호크 팀과 함께 경쟁할 정도의 실력도 키웠으며, 이를 본 벨과 대화를 시도하며 공감대를 형성하고 더욱 가까워지게 되는 등 라일리의 인생에 도움이 되는 결과를 만들어내기도 하였다. 이는 과한 불안감은 사람에게 패닉을 일으키고 이성을 잃어 적당한 선을 지키지 못하게 만들지만, 적당한 불안감은 오히려 동기부여를 일으키고 인생의 원동력을 만든다는 의미이기도 하다. 모든 문제가 해결된 이후 결말부에서 라일리의 곧 있을 스페인어 시험을 상기시키며 준비하려는 모습을 보여주는 등, 이로운 걱정의 예를 보여준다.

켈시 맨 감독의 인터뷰에 따르면 초기 버전에선 불안이 완전한 빌런으로 컨셉이 잡혀 있었다고 한다. 이는 제작 초기 과정의 일부였으나 최종적으로 삭제된 '수영장 파티(Pool Party)' 장면에서의 설정이었다. 그러나 빌런으로 가기엔 보는 재미가 없고 하는 행동이 이해가 되지 않아서 뭔가 옳지 않음을 느꼈으며, 이후 영화 제작을 위해 초빙한 심리학 전문가들로부터 "우리가 불안감을 느끼는 이유는 우리를 보호하고 안전하게 지키기 위한

것"이라는 말을 들으면서 라일리를 위해 행동하는 현재의 모습으로 바꾸었다고 한다.

1 편의 기쁨이의 행적을 레퍼런스했다고 볼 수 있다. 일단 둘 다 라일리를 사랑하고 위하는 마음이 컸기 때문이라지만 그녀의 행복과 미래를 위해 수단을 가리지 않고 행동하는 바람에 의도와는 다르게 오히려 그녀에게 큰 문제가 생기는 원인을 제공했다는 점, 자신이 생각한 것이 무조건 맞다고 여겨 이기적이고 독선적으로 행동했다는 점, 결국 마지막에 자신의 방식이 잘못되었다는 걸 인정하고 성장한다는 점이 닮아 있다.

불안이란 감정은 실제로도 기존 감정들을 모두 배제할 만큼 강력한 감정에 속한다. 사람이 심각한 불안에 빠지게 되면 이를 해소하기 위해 자신의 행복도 포기하거나, 슬퍼하거나 화내선 안 된다고 강박에 빠지기도 하며, 자신이 혐오하거나 두려워하는 것을 억지로 받아들이기도 한다. 심지어 패닉에 빠져서 다른 감정 따윈 느끼지도 못하는 상황에 빠져 이성을 잃고 극단적인 일을 벌이기도 한다. 더 심해질 경우 아예 후반부의 불안이의 컨트롤, 그리고 그 컨트롤에 의해 공황상태에 빠지고 과호흡이 온 라일리처럼 불안장애, 공황장애와 같은 정신질환으로 악화되기도 한다.

엔딩 크레딧에서 라일리의 어머니 질이 라일리에게 하키 캠프는 어땠는지 묻자 라일리가 "좋았어요." 한 마디로 뭉뚱그려 답했을 때 라일리 부모님의 감정 본부에 각자의 불안이 잠시 등장하는데, 질의 감정 본부에서는 리더인 슬픔이 불안에게 차를 건네며 오랜만이라고 인사하고, 빌의 감정 본부에서는 리더인 버럭이 하키 경기 기억 구슬을 꺼내 보여주며 불안을 달래준다. 1 편에서 어른들도 5 가지 원초적인 감정들만 등장했던 것을 보완한 장면이다. 또한 이 장면은 부모가 아이의 성장에 가지는 불안감과 같이, 어른들도 언제나 마음속에 불안을 안고 살아가지만 성장하면서 더욱 쉽게 조절하고 다룰 수 있게 된다는 것을 표현하는 것으로도 볼 수 있다.

2 편 개봉 이후 출간된 동화책 '잠 좀 자, 불안아!'에서 잠못이 공개되었는데, 평상시 입는 셔츠와 비슷한 굵은 주황색 가로 줄무늬의 흰색 긴소매 원피스다. 해당 동화책은 불안이가 일어나지 않을 일에 걱정이 많은 만큼 쉽게 잠을 이루지 못하고 본부를 어지럽히자 감정 식구들이 편안한 숙면을 도와준다는 내용이다. 그럼에도 마땅히 좋은 방법이 없나 싶었지만, 기쁨이와 슬픔이가 불안이에게 라일리가 자주 하던 종이접기를 가르쳐줬고 이에 불안이는 안정을 찾으며 잠들 수 있었다.

겉모습과는 다르게 의외로 기가 센지 에너지 드링크 다섯 캔을 한꺼번에 마셨다. 이 모습을 자세히 보면 에너지 드링크를 마시면서 머리가 위로 푹푹이 퍼진다.

감정 본부에 처음 왔을 때부터 소심이가 불안이에게 많은 관심을 보였고, 감정 본부에서 쫓겨난 이후에도 다른 감정들에게 불안이 얘기를 계속하며

그의 방식에 반대하지 않는 모습을 보여서인지 2 차 창작물에선 둘이 자주 엮이는 편이다. 이외에 기쁨, 따분, 부럽, 당황과도 엮인다.

픽사의 아트 디렉터인 Deanna Marsigliese 가 인스타그램에 올린 설정화에 따르면, 불안을 여성으로 계획하려 했고 소심의 사촌으로 생각하고 그와 비슷한 모습으로 디자인했다고 한다.

몬스터 합창단에 있는 레어 워박스라는 몬스터랑 비슷하게 생겼다.

2.2.7. 부럽 (Envy)

2.2.7.1. 개요

I'm Envy. Woah, look at your hair.

(Disgust: Oh yeah. Not happening.)

난 부럽이야. 우와! 너 머리 예쁘다.

(까칠: 안 돼, 저리 가라.)

(한국어 더빙)

《인사이드 아웃 시리즈》의 주요 등장인물. 2 편에서 라일리 앤더슨의 새로운 감정들 중 2 번째로 등장하며, 담당하는 영역은 동경심, 부러움이다.

2.2.7.2. 특징

두 갈래로 갈라진 잔털과 자주색 머리핀을 꽂은 짙은 청록색 곱슬 단발머리가 특징이며 콧잔등에 주근깨가 약간 있다. 평상복은 연노란색 물방울 무늬의 연보라색 원피스다. 모든 감정들 중 키와 덩치가 가장 작으며, 감정들 중 유일하게 머리가 몸보다 훨씬 크고 손가락이 4 개로 표현되는 등 가장 많이 SD 데포르메화되었다. 이름답게 '부러움'과 '동경'의 감정을 담당하며, 자기 맘에 드는 걸 보면 초롱초롱한 눈빛이 되어 눈동자에 빛이 많아진다.

라일리의 새로운 감정들 중에서는 그나마 긍정적인 면이 많은 감정인 만큼 텐션이 가장 높다. 담당 영역인 동경심은 자신이 이상적으로 생각하는 대상을 모방하고 학습함으로써 개인을 성장시키는 동기로도 작용할 수 있지만, 불안의 감정과 합쳐지면 열등감과 자괴감, 질투의 감정으로 바뀔 수 있어 갈등의 요소가 될 수도 있기에 조심해야 한다.

2.2.7.3. 작중 행적

2.2.7.3.1. 인사이드 아웃 2

첫 등장 당시 "나도 너네들처럼 키가 컸으면 좋겠다."는 말과 함께 감정 제어판 위로 기어오르면서 등장한다. 자기를 소개하다가 까칠의 머리에 관심을 가지며 만져보려 하는데, 이에 까칠은 "(내 머리를 만질 일은) 일어나지 않을 것이다." 라며 거부 반응을 보인다. 직후 뱀의 빨간색 브릿지를 보고 흥미를 느껴 감정 제어판을 조종해 라일리가 뱀의 머리에 손을 뻗게 만들었다가 까칠에게 제지당한다.

기존 감정 5 인방이 불안이에 의해 본부에서 추방당한 뒤에는 주로 그녀와 함께 행동한다. 새로운 감정 넷이서 신념 저장소에 내려갔을 때 불안이에게 자아를 어떻게 만드는데 대해 물어보며, 기억 구슬을 물 위에 띄워 자아를 만드는 불안이를 보고 자기도 만들어보고 싶다고 하지만 나중에 만들 수 있다는 답을 듣고 시무룩한 표정을 짓는다.

불안이의 "새로운 라일리 작전"에 가장 적극적으로 협조하는 감정이며, 라일리가 뱀이나 파이어호크 팀과 가까워지거나 점점이 생길 때마다 불안이와 함께 기뻐하는 모습을 보인다. 또한 그레이스와 브리가 라일리에게 말을 걸거나 다가오는 상황을 달가워하지 않는다.

캠프 둘째날 아침 훈련 후, 뱀이 라일리에게 건넨 에너지바를 보고 골판지맛(...)이 나서 싫다며 질색하지만 뱀이 준 걸 어떻게 안 먹느냐는 불안이의 말에 바로 생각을 바꾼다. 이를 계기로 불안이에게 감을 좀 잡은 것 같으니 신념 저장소에 다녀올 동안 자기 대신 감정 제어판을 잡아 달라는 부탁을 받는다.

결국 라일리는 '친구들과 헤어져 혼자가 될지도 모른다.'는 미래가 확정된 상황에서 찾아온 막연한 불안감과 '동경하는 뱀 선배가 소속된 파이어호크 팀에 잘 보여서 함께하고 싶다.'는 동경심이 함께 뒤섞여 혼란스러운 상태로 캠프 생활을 이어간다. 라일리는 절친들과 즐거운 시간을 보내는 것에서 뱀과 파이어호크 팀원들을 새로운 친구로 만드는 것으로 목표를 바꾸어 행동하며, 불안과 부럽 두 감정이 주도하는 이 행보가 작중 스토리 전개에 큰 영향을 끼친다.

라일리의 연습 경기를 앞두고 무엇을 준비할지 생각하던 중 코치의 노트를 떠올렸으며, 불안이 이를 반영하여 라일리가 코치의 사무실에 잠입해 노트를 몰래 훑쳐보도록 감정을 제어한다.

그러나 불안에게 파이어호크 팀은 부차적인 요소일 뿐, 코치의 마음에 들어 합격하는 것이 가장 중요했고 이 과정에서 파이어호크 팀의 신임을 잃거나 친구를 다치게 하는 사고는 어쩔 수 없는 일로 치부하며 라일리가 오직 3 골을 넣는 것에만 집중하도록 밀어붙인다. 이 와중에 라일리의 새로운 자아마저 부정적인 자아로 형성된 데다 경기 도중 라일리가 패널티를 받자 폭주하는 불안의 모습에 라일리를 너무 몰아붙이면

안된다며 불안을 막아세우려 한다. 하지만 불안은 이미 너무나 폭주하고 있는 상태였고, 기존 감정들이 본부로 돌아온 후에야 불안을 제지하고 불안이 만든 자아를 분리하는 데 성공한다. 그리고 라일리의 긍정적인 기억과 부정적인 기억이 모두 섞여 만들어진 새로운 자아를 기쁨과 다른 감정들이 안아줄 때 함께한다.

2.2.7.4. 기타

첫 등장 시 까칠이의 머리 스타일에 관심을 보인 모습과 작중 불안이와 함께하는 모습 외엔 다른 감정들과 엮이는 장면이 거의 없다 보니 비중이 상당히 낮아 보이지만 까칠이에게 관심을 보인 모습이 인상깊어서인지 2 차 창작에서는 주로 까칠이와 자매 같은 사이로 엮인다. 불안, 따분, 당황과도 엮인다.

2 편 개봉 이후 출간된 동화책 'Go to Sleep, Anxiety!'에서 잠옷이 공개되었는데 까칠이와 비슷하게 레이스가 달린 분홍색 반소매 원피스 차림이며, 평소 머리 볼륨에 매우 신경 쓰는지 자기 전에 늘 헤어 그루프로 머리를 말고 잔다.

양증맞은 귀여운 외모와 행동으로 인해 팬들에게 인기가 많은 편이다.

코치의 노트에 관해 대화하다가 불안의 먹살을 잡고 흔든다거나 라일리가 한밤중에 코치의 사무실에 잠입했다가 경비원에게 들키지 않도록 숨어있을 때 불안의 머리 위에서 머리채를 잡고 돌리며 조마조마해하는 등 의외로 불안이를 험하게(?) 다루는 감정이다.

귀여운 외모, 그리고 이와 반대되게 '열등감' 또는 '질투'로 흑화하여 중간 보스로서 충분히 위엄을 보여줄 수 있는 감정이었지만 의외로 작중 비중이 너무 낮아서 매우 아쉽다는 평이 있는 캐릭터이다.

2.2.8. 따분 (Ennui)

2.2.8.1. 개요

(Anxiety: That's Ennui.)

(Joy: En- what?)

Hah... Ennui... It's what you would call the boredom.

(불안: 쯤 따분이.)

(기쁨: 따... 뭐?)

하아, 따분이. 다 재미없고 지루하다는 뜻이야.

(한국어 더빙)

《인사이드 아웃 시리즈》의 주요 등장인물로, 2 편에서 라일리 앤더슨의 새로운 감정들 중 4 번째로 등장하며, 담당 영역은 권태감, 귀찮음, 성가셔함, 구식의 것들을 쳐내는 것, 귀찮은 상황을 모면하는 것이다.

2.2.8.2. 특징

emo 키드를 연상시키는 일자 앞머리를 내린 장발에 트레이닝복 차림의 외모가 특징이다. 또한 코가 유달리 높는데 이 때문에 프랑스인이라는 설정이 붙었고, 이 높은 코는 구불구불한 몸을 지탱해주는 일종의 닷 역할을 한다. 상당히 중성적인 외모와 목소리를 가진 캐릭터이지만 공식적으로 여성이다.

이름처럼 늘 귀찮아하고 지루해하고 따분해하는 행동이 특징이며, 까칠이 버금가는 독설가 기질이 있다. 추억 할머니가 "우리 본부에 처음 온 날 기억하니?"라고 말하며 첫 등장했을 때 "(저희) 30 초 전에 왔거든요?"라며 말대꾸를 하거나 불안이 다음 3 일이 향후 4 년을 결정지을 수 있다고 말하며 자신의 역할을 설명하는데, 기쁨이 그건 너무 과장됐다고 반박하자 끼어들어 "울랄라, 기쁨이 너무 구식이네." 라며 깐다. 그리고 기쁨이 눈치없이 라일리가 그레이스, 브리와 떠돌고 장난을 치게 만들어 코치의 심기를 건드리는 바람에 캠프 참가자들 모두가 핸드폰을 압수당하고 곧바로 순발력 훈련까지 받게 되자, 또 "브라보, 기쁨이 덕분에 적응 완벽히 했네."라며 비꼬았다. 또한 불안이 라일리의 새로운 자아를 만들기 위해 신념 저장소에 다녀올 동안 부럽에게 자기 대신 제어판을 잡아달라고 했을 때 부럽이 신나서 불안이 자신을 골랐다고 자랑하자 "넌 너무 사소한 것에 연연한다."며 한소리 한다. 이에 부럽이 메롱을 했지만 전혀 신경 쓰지 않는다. 이러한 면에서 알 수 있듯이 비꼼과 비아냥도 담당하는 것으로 보이는데, 라일리가 벨과 그녀의 친구들에게 잘 보이기 위해 갯업 앤 글로우를 비꼬듯이 말하도록 하려고 제어판 버튼을 누르자 의식의 흐름 강이 지나가는 길목이 무너지며 '비아냥대협곡'이 생겼다.

이렇듯 성격이나 말투가 상당히 냉소적인데, 따분이 제어판을 조종하면 라일리가 냉소적이고 무심한 듯한 태도를 보인다. 라일리가 벨을 마주하며 들떠 있는 마음을 감출 때, 그리고 자신에게 질척대는 옛 친구들을 떼어낼 때 따분이 나선 것으로 보아 하찮게 여겨지는 상황을 끝내고 싶을 때를 담당한다는 것을 알 수 있다. 이는 따분의 주된 담당 영역이 권태감이기 때문인 것으로 보인다.

고유 이름부터 프랑스어 단어 앙누이(Ennui)인 감정답게, 프랑스어 억양이 섞인 영어를 구사하며 간혹 프랑스어를 섞어 말하기도 한다. 감탄사로 '울랄라(Oh là là)'를 쓰며, 상대의 말을 부정할 때에도 '농(Non)'을 쓴다.

제어판에 다가가면서 다른 감정들에게 "미안, 실례 좀 할게"라고 할 때에도 "파르동, 엑스퀴제 무아(Pardon, excusez-moi)"라고 말한다.

2.2.8.3. 작중 행적

2.2.8.3.1. 인사이드 아웃 2

벨이 라일리에게 파이어호크 팀원들을 소개해주겠다고 하자 불안이 기쁘지만 내색하면 안 된다는 말을 한 후 제어판이 남색으로 바뀌면서 권태감, 지루함을 담당하는 감정답게 소파에 누워 핸드폰을 보는 모습으로 처음 등장한다. 이름답게 시종일관 따분함과 귀찮음 가득한 얼굴로 핸드폰만 보고 있는 데다가, '지루함'이라는 감정의 특성상 상당히 정적일 수밖에 없기에 이야기 전개에 어떤 식으로 관여할지 종잡을 수 없는 캐릭터이지만, 새로운 감정들 모두가 그러하듯 따분 또한 관전만 하진 않는데 오히려 라일리와 따분하고 지긋지긋한 옛 친구들이 갈라서게 되는 계기를 마련하며, 불안과 부럽 못지않게 기존 감정 5인방을 궁지에 빠뜨리는 원인을 제공한다.

평소에는 만사가 귀찮은 듯한 표정으로 소파와 한몸이 되어 있지만 작중 몇 차례 색다른 모습을 보이기도 한다. 초반부에 새로운 감정들끼리 신념 저장소에 내려갔을 때 당황의 등에 부럽과 함께 눌린 채 엘리베이터에서 내린 뒤 다른 감정들이 물가로 향하는 동안 혼자 주변을 둘러보다가 조용히 셀카를 찍거나, 중후반부에 잠시 잠들었을 때 슬픔이 자신의 핸드폰을 몰래 가져갔다는 것을 알고 나서 핸드폰을 찾기 위해 길길이 날뛰는 모습을 보이기도 한다.

불안이의 '새로운 라일리 작전'에 거의 참여하지 않은 감정이다. 불안이 부럽과 함께 라일리의 연습 경기 전날 밤에 다른 감정들의 도움이 필요하다는 뉘앙스의 말을 하며 "따분아, 듣고 있어?"라고 묻지만 듣자마자 "아니."라고 답하며, 라일리가 한밤중 코치의 사무실에 몰래 들어가 평가 노트를 읽으려 할 때 제어판 앞에 모여 있는 다른 감정들과 달리 혼자서 소파에 누워 있다가 제어판 어플이 켜진 핸드폰을 쥔 채로 잠이 든다.

중후반부에서는 라일리의 새로운 자아가 부정적인 자아로 형성되자 다른 감정들과 함께 당황스러워하며 라일리를 주시하다가 불안이가 미친 듯이 폭주할 때 처음으로 놀란 표정을 지었다. 당황이 가장 먼저 나서서 불안이 만든 새로운 자아를 떼어내려는 것을 부럽, 슬픔과 돕다가 잘 되지 않던 중 기존 감정들이 가까스로 본부에 돌아온 후 기쁨이 불안의 폭주를 저지하자 다른 감정들과 함께 불안이 만든 자아를 떼어내는 데 성공한다. 이후 라일리의 좋은 기억들과 나쁜 기억들이 모두 섞여 만들어진 새로운 자아를 기쁨이 안아줄 때 다른 감정들과 함께한다.

이 외에도 무심해 보이지만 라일리의 특징을 잘 알고 이를 언급하는 모습에서 볼 수 있듯 성격이 시니컬할 뿐 라일리의 다른 감정들처럼 그녀를 사랑하고 위하는 감정의 면모를 보인다.

첫 등장부터 중반부까지는 소파에 누워 핸드폰만 보는 모습이 대부분이었지만 이야기가 전개될수록 이러한 모습이 점점 줄어든다. 결말부에서는 다른 감정들과 함께 제어판 앞에 서 있으며 핸드폰을 사용하지 않고 옅은 미소를 짓는 모습으로 나온다. 그러다가 작중 내내 말이 없던 당황이 자신감을 얻어 속사포로 말하는 것을 보고 다른 감정들과 함께 놀란 표정이 되어 눈을 동그랗게 뜬다.

엔딩 크레딧의 후일담에서 집으로 돌아와 저녁을 먹던 라일리에게 어머니가 "캠핑은 어땠니?"라고 묻자 라일리의 감정 본부에선 감정들이 그동안 있었던 모든 해프닝을 말해야 하나며 혼란스러워하는데, 이때 제어판을 조종해 라일리가 "좋았어요" 한 마디로 어물쩍 넘어가게 하면서 간단히 상황을 종결시킨다. 권태감의 기능이 무가치한 상황의 종결임을 반영한 듯하다.

4. 기타

2 편 개봉 이후 출간된 동화책 'Go to Sleep, Anxiety!'에서 공개된 잠옷은 간단한 트레이닝복이며 귀를 감싸는 안대를 착용한다.

따분함과 권태감은 자칫하면 사람을 나태, 무기력에 빠지게 할 수 있는 감정이지만, 작중에서도 알 수 있듯이 항상 부정적인 감정은 아니며 쓸데없는 관심이나 걱정을 쳐내는 방어적인 요소로써도 중요한 감정이다. 따분은 귀차니스트로 보일 수도 있지만, 자기가 나서야 할 상황에선 제어판을 조종하는 등 일적으로는 나태하거나 무기력한 모습을 보이지 않는다. 좀 더 자세히 설명하자면 권태감은 자극이 부족하거나 무언가를 할 수 없는 등 자신이 처한 기존의 상황이 무가치하다고 여길 때 느끼는 감정이다. 이런 상황에서 두뇌는 피로감을 느끼고 주의가 분산되어 내적 사고를 하게 되는데, 이 상태를 디폴트 모드 네트워크(Default Mode Network: 주의가 외부 환경에서 벗어나 집중력이 분산된 상태)라고 부른다. 그렇기에 전반적으로 권태감은 어떠한 것도 영구적으로 지속될 수 없는 인간의 삶에서 지금의 것보다 더 나은 새것을 추구하는 창의성과 동기 부여에 큰 역할을 할 수 있다. #

따분이 사춘기 경보 이후에 나타난 것도 이 때문이다. 사춘기가 된 라일리가 마주하게 될 수많은 복잡한 상황 속에서 기존의 것보다 더 나은 것을 추구하고, 불필요하거나 하찮은 상황에 에너지를 낭비하지 않게 하는 것이 따분의 역할이기 때문이다. 그렇게 보면 뱀 앞에서 호들갑 떨다가 정색했을 때는 동경의 대상인 그녀 앞에서 주책인 모습을 보이는 것은 불필요하다고 느꼈기 때문이고, 옛 친구들이 뱀 앞에서 '갯업 앤 글로우'

애기를 꺼내자 비꼬며 답한 건 이제는 필요 없어진 친구들을 떼어내기 위해서였다고 해석된다.

작중 비중이 적어서 부각되진 않지만 사실 따분은 장기적으로 보면 불안을 통제할 수 있는 감정으로 볼 수도 있는데, 무슨 수를 써서라도 성과를 내려고 안달난 상태인 불안과 다르게 지긋지긋하고 권태감이 느껴져 그만두도록 만드는 것이 따분의 주 역할임을 생각하면 그야말로 불안의 안티테제격 감정이기 때문이다. 때문에 사람이 어떤 걱정으로 불안에 빠져 있다가도 따분이 제어판을 잡으면 결국 쓸데없는 걱정이라면서 떨쳐낼 수 있다. 단지 작중에선 라일리가 권태감을 느끼기에는 의욕이 높았던 데다가 캠프 기간이 너무 짧았고, 불안감이 워낙 커져서 불안이 주도권을 완전히 가져갔기 때문에 통제하지 못한 것으로 볼 수도 있다.

이러한 요소들을 반영하듯, 다른 감정들이 제어판 앞에 서서 일할 때 혼자서만 소파에 누워 핸드폰 어플로 제어판을 원격 조종하는 모습을 보인다. 다만 그만큼 중증의 스마트폰 중독인지 중반부에 잠시 잠들었을 때 슬픔이가 핸드폰을 몰래 훔쳐가는데, 제어판이 파란색으로 변한 것을 본 불안을 통해 본부 어딘가에 있는 슬픔이 자신의 핸드폰을 가져갔다는 사실을 알자마자 평소의 나른한 태도는 온데간데없이 핸드폰을 찾으려고 길길이 날뛰는 장면이 나온다. 이때 평소의 게슴츠레하게 졸린 눈과는 다르게 눈을 동그랗게 부릅뜨는다.

전술했듯이 의외로 중요한 역할을 맡고 있지만 극중에서는 부각되지 않고 스토리에 큰 지분을 차지하지 않아 비중은 다소 낮은 편이다. 딱히 필요하지 않은 캐릭터라고 생각하는 사람들도 있다. 하지만 소파에 누워 핸드폰만 보며 피곤에 절어 있는 모습 등 현대인들에게 공감가는 언행과 시크한 성격, 신념 저장소에서 셀카를 찍는 모습, 핸드폰을 잃어버리자 평소의 축 처진 나른한 모습과 달리 길길이 날뛰는 모습을 보이는 등의 반전 매력으로 팬층은 있는 편이다.

새 감정들이 기존의 감정들과 각각 페어를 이루는 것과 다르게 자신에게 화한 번 낸 게 다인 버럭 외에는 역이는 감정 형제가 없는 것처럼 보이지만, 사실 따분은 버럭과 가장 잘 어울리는 감정이다. 따분의 역할이 권태와 지겨움인데, 이게 지속되면 지긋지긋함, 짜증, 싫증이 되고 이는 곧 분노와 연결된다. 구식의 것을 쳐내는 게 주요 임무인 따분 입장에서는 계속 라일리를 지긋지긋하게 괴롭히는 게 생기면 좀더 표현 방식이 강력하고 명확한 버럭의 힘이 필요하게 될 수밖에 없다. 따분이 담당하는 권태의 감정이 일어날 만한 일이 계속되면 버럭과 페어를 이루어 조종하게 될 수 있다는 것.

2 차 창작에서는 주로 불안, 부럽, 기쁨, 소심과 역인다.

라일리의 감정들 중 여성 캐릭터 한정으로 키가 제일 크다. 기쁨이는 당황이의 코 바로 밑까지 오지만 따분이는 몸을 곳곳이 세우면 당황이의 코 중간까지 온다.

국내판 별명이 따봉인데 따분은 기쁨에게 이 별명으로 불리는 것을 싫어하지만 아이러니하게도 <인사이드 아웃: 기억의 구슬>에서 따봉을 날리는 모션이나 동화책에서 웃으며 따봉을 날리는 장면이 나온다.

라일리의 감정들 중 그녀가 깨어 있는 상태에서 (잠시나마) 잠들었던 유일한 감정이다. 그리고 슬픔에게 핸드폰을 털린다.

가느다랗고 흐늘흐늘한 외형과는 달리 힘이 세다. 핸드폰을 잃어버렸을 때 한 손으로 소파를 들어올려 내동댕이쳤다.

영어로 말하다가 대뜸 프랑스어를 사용하는가 하면 따분함이라는 감정을 주변에 대한 무관심과 도도함으로 드러내는 등, 미국인들이 생각하는 프랑스인의 이미지를 활용한 캐릭터이다.

초기 디자인에서는 주색이 핑크색이었고 머리에 웨이브가 있었다. 이 모습도 인기가 많으며 한국인들 사이에선 프랑스어 이름인 '앙쥬'와 주색이었던 '핑크'를 더해 '핑쥬'라고 불린다.

라일리의 감정들 중 기쁨과 더불어 신발을 신지 않은 감정이다.

2.2.9. 당황 (Embarrassment)

2.2.9.1. 개요

(Sadness: What's your name, big fella?)

(Anxiety: That's Embarrassment.)

(Joy: Well, welcome to Headquarters, Embarrassment. Oh. We're doing a fist- No. Oh. No? Going high. You got a real sweaty palm there buddy.)

(Whimpers)

(슬픔: 덩치가 크네, 이름이 뭐야?)

(불안: 쯤 당황이야!)

(기쁨: 당황아, 우리 본부에 온 걸 정말 환영해. 주먹 인사... 아니, 어... 그냥 하이파이브 하자. 손에 땀이 엄청 많구나.)

(후드로 얼굴을 가리고 숨는다.)

(한국어 더빙)

《인사이드 아웃 시리즈》의 주요 등장인물.

2 편에서 라일리 앤더슨의 새로운 감정들 중 3 번째로 등장하며, 담당하는 영역은 당황, 부끄러움이다. 기존 감정인 소심이나 사춘기 경보 이후 함께 등장한 불안이와 담당 영역이 겹치는 것 같지만 소심이의 담당 영역은 '실존하는 것에 대한 공포'이고, 불안이의 담당 영역은 '먼 미래에 닥칠 부정적인 일에 대한 대비'이며, 당황이의 담당 영역은 '사회적 실수로 인한 상황에서 오는 당혹감, 수치심' 등으로 각자 세세하게 다르다.

2.2.9.2. 특징

새로운 감정 식구들 중 하나로, 2 편 시점 기준으로 라일리의 모든 감정들 중 키와 덩치가 가장 크지만 외형과는 정반대로 상대와의 소통을 어려워할 만큼 심하게 내성적이고 낮을 가린다. 분홍색의 이미지 컬러에 부끄러움을 잘 느끼는 내향적인 컨셉의 캐릭터이면서 외형은 거구의 남자라는 점이 상당히 독특하다.

성격에서 알 수 있듯이 첫 등장 당시 자기 소개를 스스로 하지 못한 유일한 감정이다. 불안이가 대신 소개해줬는데, 당황이는 누군가와 눈맞춤과 대화를 어려워하지만 매우 착한 애라고 말했으며, 기쁨이와 하이파이브를 할 때 기쁨이가 놀랄 정도로 손에서 땀이 많이 났다. 당황하면 볼과 콧등이 새빨개지기에 후드 끈을 잡아당겨 얼굴을 가리면서 부끄러운 티를 안 내려고 하지만, 매우 큰 코 때문에 후드를 다 조여도 코만 튀어나와서 결국 뒤돌아 바지가 내려가 맨엉덩이가 보일 정도로 웅크리고 만다.

당황이가 감정 제어판을 조종하면 라일리는 홍조로 얼굴이 새빨갳게 물들어 어쩔 줄 몰라하는데, 수치심을 느끼는 정도에 따라 제어판 버튼을 손이나 코로 누르거나, 아예 제어판 위에 엎어져있거나 뒤로 넘어가며 대자로 뺨는 것으로 표현한다.

2.2.9.3. 작중 행적

2.2.9.3.1. 인사이드 아웃 2

라일리가 벨에게 자기도 팀에 입단하면 머리에 빨간색 브릿지를 넣겠다고 말하며 기묘한 제스처를 취할 때 제어판 버튼을 누르면서 후드 끈을 조여 얼굴을 조금 가리며 등장한다. 이때 슬픔이가 살갑게 웃으면서 이름을 물어보며 먼저 다가온다. 불안이가 대신 당황이를 소개해주며, 본부에 온 당황이를 환영해주려는 기쁨이가 악수할 때 본인은 주먹인사를 시도해 손이 맞지 않아 얼굴이 점점 붉어지며 곤혹스러워한다. 이에 기쁨이가

하이파이브로 바꾸어 성공하지만 손에 땀이 많다는 말을 듣고 후드를 뒤집어쓴 채 웅크린다.

라일리의 기존 자아를 기억의 저편으로 날려버린 후 신념 저장소로 내려가려는 불안을 저지하던 기존 감정 다섯을 한꺼번에 끌어안아 제압한 뒤 병 속에 가둔다. 사람이 당황하면 순간 뇌가 정지하여 아무것도 안 느껴진다는 걸 생각하면 알맞은 고증이다.

기존 감정들을 몰아낸 후 새로운 감정 넷이서 신념 저장소로 내려가는데 엘리베이터 문이 작아서 다소 힘겹게 내린다. 가장 먼저 내린 불안만 보이고 부럽과 따분은 보이지 않아 어리둥절해하다가 자신의 등에 눌린 채 붙어 있는 돌을 발견한다.

불안이가 벨과 그녀의 친구들 취향에 맞추기 위해 라일리의 노래 관련 기억들을 모조리 불러오는데 그중 트리플덴트 껌 CM 송 기억 구슬이 활성화되자 불안의 지시를 받아 이를 비활성화시킨다.

기존 감정들이 본부 밖으로 쫓겨난 후 얼마 동안은 불안이가 라일리의 신념들을 불안한 기억으로 채워넣어 새로운 자아를 형성하려는 것을 돕고 있었지만, 중반부에서는 기억 구슬을 되짚어보면서 불안이가 라일리의 미래에만 집중하느라 두 친구들을 무시하도록 만드는 등 현재의 소중함을 돌아보지 않는 것에 회의감을 느낀다. 그때 본부 구석에서 뭔가 떨어지는 소리를 듣고 소리가 났던 쪽을 살펴보다가 어느 새 감정 컨트롤 본부로 돌아온 슬픔이가 설명서를 잔뜩 쌓아 엎혀하고 있는 모습을 발견한다. 뜻밖의 상황을 마주하고 잠시 당황했다가 이내 결심한 듯 어딘가로 향하는데, 슬픔이가 감정 본부에 잠입했다는 사실을 불안이에게 알리러 가나 싶었지만 오히려 설명서를 가져와 더 높이 쌓아 슬픔이를 숨겨주거나 불안이의 등장을 조심하라는 신호를 주는 등 조용히 그녀를 도와준다.

불안이가 상상의 나라 베개 성 안의 직원들에게 앞으로 일어날 수 있는 부정적인 상상들을 토대로 미래를 전개하도록 지시하느라 라일리가 쉽게 잠들지 못할 때, 마침 이를 알게 된 기존 감정들이 긍정적인 그림을 여러 번 그려 올리며 저지하자, 난리통에 어쩔 줄 몰라하던 불안이 몰래 긍정적인 상상 하나를 띄워서 라일리가 편하게 잠들 수 있도록 도와준다.

후반부에서는 라일리가 벨보다 더욱 활약하게 해서 코치에게 점수를 따기 위해 무리하게 움직이던 불안이에게서 심상찮은 조짐을 느꼈는지, 마음을 다잡고 그동안 늘 쓰고 있었던 후드를 벗는다. 그리고 라일리의 상태가 더 나빠지지 않게 손써보려다가 불안이에게 들켜 양동이에 갇힌 채 매달려 있던 슬픔이를 꺼내준 후, 기억의 저편으로 연결된 튜브도 내려주며 기존 감정들을 불러올 수 있게 도와준다. 그러나 불안이가 기어코 기억의 저편으로 연결된 튜브를 부숴버리는 바람에 기존 감정들을 소환하는 데 실패하고, 설상가상 라일리가 페널티를 받자 조금해진

불안이가 폭주하면서 감정 컨트롤 본부에 폭풍이 일어나게 되는데, 불안이를 말리러 다가갔다가 튕겨져나온 부럽이를 안고 밀려난 슬픔이를 받쳐서 구해준 후, 불안이가 만든 자아를 가장 먼저 나서서 떼어내려고 한다. 다행히 기존 감정들이 본부로 돌아온 후 기쁨이가 불안이를 진정시키자마자 다른 감정들과 힘을 모아 불안이가 만든 자아를 분리하고, 라일리의 좋고 나쁜 모든 기억이 모여 만들어진 새로운 자아를 기쁨이가 안아주며 진정시킬 때 다른 감정들과 함께한다.

작중 내내 말이 없다가, 중후반부부터 스스로의 의지로 라일리를 위해 슬픔이를 돕기 시작한 것이 계기가 되어 자신감을 조금 얻었는지, 결말부에 신나서 "라일리에겐 우리가 있으니까! 야호! 그럴지? 맞지? 라일리에겐... 하하... 그럴겠지?(And she's got us! Ooh! Yeah! Right? Cause she's... heheh- maybe?)"라며 속사포로 말을 쏟아낸다. 이내 활발한 성격의 기쁨이가 반응을 보이고 다른 감정들의 시선이 집중되자 말을 더듬으며 머뭇거리다가 여전히 부끄러워한다.

2.2.9.4. 기타

라일리의 모든 감정들 중 영문명 철자가 가장 길다(13 글자).

실제로 당황스럽고 부끄러워지면 불안에 빠지는 경우가 많고, 반대로 심한 불안에 빠지면 사람은 스스로에게 당황해서 뇌가 정지하기 때문에 두 감정이 양립하면 별로 좋은 상황이 나오지 못한다. 반면 당황스럽거나 부끄러운 상황에 처했을 때 슬픔은 이를 다독여주고 위로해주는 효과가 있기 때문에 부끄러움과 슬픔은 서로 궁합이 잘 맞는 감정이라고 해석할 수도 있다. 당혹스러움, 죄책감, 수치심, 회의감 등의 감정들은 때때로 개인에게 '이게 아닌가?/내가 왜 이러지? → 아, 이러면 안 되는구나' 라는 생각을 떠올리게 하며 올바른 행동을 하도록 유도하는 역할을 하는데, 작중 결정적인 순간에 당황이가 슬픔이를 돕는 이타적인 행동을 하게 된 것이 이러한 특성을 표현한 것이라 해석할 수도 있다.

초기 설정에서는 Shame 이라는 수치심을 담당하는 캐릭터가 따로 나올 예정이었으나, 사춘기 아이의 수치심은 스스로에 대한 자기 비하로 이어지기 쉽고 제작진이 스토리를 짜본 결과 Shame 은 라일리와 다른 감정들을 적대적으로 대하는 식으로밖에 풀지 못해 최종적으로 삭제됐고, 당황이에게 수치심을 어느 정도 담당하도록 했다고 한다.

2 편 예고 영상부터 본편에서 슬픔이가 당황이를 사랑스러워하는 눈빛으로 바라본 것이나, 두 감정이 서로를 도와주는 모습 등 슬픔이와 당황이가 서로에게 호감을 갖고 있다는 점이 인상깊어서인지 당황이는 작중 슬픔이와 자주 엮이는 모습을 보여준다. 디즈니가 공개한 The Kia EV3 콜라보 클립에서는 모든 감정들이 모인 상황에서 슬픔이와 서로를 바라보며 미소짓는데, 슬픔이와 눈이 마주치자 얼굴을 붉히며 눈을 피하는 모습을 보였다. #

2 편 개봉 이후 출간된 동화책 'Go to Sleep, Anxiety!'에서 잠옷이 공개되었는데, 귀여운 걸 좋아하며 안정적이고 편안한 분위기를 선호하는지 곰돌이 귀의 후드 수면잠옷을 입으며, 자기 전에는 숙면에 좋은 차를 마신다.

위의 동화책에 의하면 안는 것을 좋아한다고 한다. 물론 덩치가 덩치인지라 안긴 감정은 숨막혀 죽으려고 한다(...).

2 차 창작에서는 작중 접점이 많았던 슬픔이와 주로 엮인다. 그외엔 기쁨, 부럽, 불안 등과 엮이기도 한다.

초기 디자인에서는 주색이 파란색이었지만, 사람이 수치심을 느낄 때 띄는 홍조가 붉은 계열의 분홍색이라, 당황이를 분홍색으로 채색했다고 한다. 그리고 초기 컨셉 아트 중 슬픔이와 비슷하게 키가 작고 얼굴이 둥글며 주근깨가 나 있고 안경을 쓴 너드 캐릭터도 있었다.

쑥스러움을 타며 후드 끈을 조이는 모습이나 바닥에 웅크리는 모습이 귀여워서 팬층이 있다. 이외에도 생김새 때문인지 무민이랑 상당히 닮았다는 의견도 나오고 있다.

2.2.10. 추억 (Nostalgia)

2.2.10.1. 개요

Remember when we all finally came up to Headquarters?

Ennui: That was like 30 seconds ago, Nostalgia.

Yeah, those were the days.

우리 처음 본부에 왔던 날 기억하니?

따분: 추억 할머니, (저희) 30 초 전에 왔거든요?

그래, 그때 참 좋았지.

《인사이드 아웃 2》의 등장인물이며, 푸근한 할머니의 모습을 한 감정이다. 캐릭터 개인 포스터가 없는 데다가 라일리의 새로운 감정들 중 가장 나중에 공개되었다. 담당 영역은 추억, 회상, 향수, 애뜻함, 그리움이다.

새롭게 등장한 감정이지만 비중이 매우 낮아 짧은 개그 장면으로 2 번만 등장하는 게 다인 유머용 캐릭터이다. 작중 언급되듯 아직 13 세밖에 안 된

어린 라일리에게 추억(향수)은 명확한 감정이 아니기에 그녀가 더 나이든 후에야 감정으로써 제대로 활동할 수 있을 듯하다.

2.2.10.2. 작중 행적

2.2.10.2.1. 인사이드 아웃 2

추억할머니

라일리의 사춘기 경보 이후 찾아온 새로운 감정들 중 가장 마지막에 등장한다. 감정 본부의 어느 방에서 나오며 "우리 처음 본부에 왔던 날 기억하니?"라고 말하면서 회상에 잠긴 모습으로 첫 등장하는데, 그 말을 들은 따분이는 "(저희) 30 초 전에 왔거든요?"라며 땀지를 걸고, 불안이는 추억에게 라일리가 10년 지나 졸업 두 번정도 하고 절친의 결혼식이 지난 후에 나오라고 말하며 추억이 다시 방으로 돌아가도록 안내한다.

이후 결말부에서 라일리와 다른 고등학교로 진학하여 헤어지게 된 그레이스와 브리를 추억하며 한 번 더 나오지만 다른 감정들이 추억에게 아직은 등장이 이르다고 일러주자 다시 방으로 돌아간다. 정황상 감정 본부의 지하실에서 따로 살고 있는 듯하다.

2.2.10.3. 기타

원어명 Nostalgia는 '향수(鄉愁)'를 뜻하는 단어로 추억이라는 번역이 오역까진 아니지만 아쉽다는 의견이 있다. 추억 자체와 추억에 잠겨 느끼는 그리움, 애뜻함, 아련함은 다른 영역이기 때문이다. 아무래도 어린 관객들이 향수라는 단어를 접하면 그리움을 뜻하는 향수(鄉愁)보단 뿌리는 향수(香水)를 떠올리거나, 향수(鄉愁)의 의미를 알아도 고향에 대한 그리움으로만 생각할 수 있기 때문에 적절하게 의역한 것으로 추정된다.

장밋빛 빨간 안경알을 끼운 하얀 테의 안경이 유달리 눈에 띄는데, 이는 심리학 용어 중 과거의 경험을 이전보다 긍정적으로 바라본다는 장밋빛 회상(Rosy Retrospection)에서 따온 요소로 보인다.

<인사이드 아웃 3> 제작이 공식적으로 발표된 바는 없지만 많은 사람들이 3편에 추억 할머니가 나와 활약하기를 기대하고 있다.

감정들 중 외견상 제일 나이가 많은 모습이다 보니 한국어 더빙판에서는 감정들이 추억에게 존댓말을 쓴다.

2.3. 감정 컨트롤 본부 바깥 인물

2.3.1. 빙봉 (Bing Bong)

2.3.1.1. 개요

Who's your friend who likes to play? BING BONG BING BONG!

His rocket makes you yell "Hooray!" BING BONG BING BONG!

Who's the best in every way and wants to sing this song to say, who's your friend who likes to play? BING BONG BING BONG!

나랑 같이 놀 친구 빙봉 빙봉

로켓 타고 소리쳐 빙봉 빙봉

모든 일이 최고야 함께 노래 불러줘

인사이드 아웃에 등장하는 동심을 상징하는 캐릭터. 라일리가 3 살 때 만들어낸 상상의 친구이며 설정 책자에 따르면 라일리가 빙봉을 찾지 않기 시작한 건 4 살 때부터라고 한다. 전체적으로 분홍색을 띤 코끼리의 외관에 작은 실크햇과 꽃 브로치가 달린 어두운 재킷을 입었으며, 몸통은 솜사탕이고 손은 사람, 꼬리와 발, 수영은 고양이. 돌고래 소리도 낼 수 있다. 울면 눈물 대신 사탕이 나온다.

2.3.1.2. 특징

맨 처음 제작진이 상상의 친구를 만들 때, 그 아이디어가 한 페이지를 가득 채웠고, 선정된 게 지금의 모습이다. 몸이 솜사탕으로 되어있는데, 그 이유에 대해 문자 감독은 "제가 솜사탕을 좋아합니다."라고 말했다고 한다.

글을 읽을 줄은 아는데 뜻을 모른다. 이는 라일리가 너무 어릴 때 만들어져서 그렇다고 한다. 영문판에서는 철자는 읽을 줄 아는데 단어를 읽을 줄 모르는 것으로 설정되어 "D.A.N.G.E.R! shortcut!"이라는 대사가 있다. 한국어 더빙판에서는 글자를 인식은 하는데 아예 읽지를 못하는 것처럼 묘사되었다. '위험! 들어가지 마시오'를 멋대로 "질.러.서.가.는.길! 지름길!"이라고 읽는다. 그리고 간신히 살아 나와서 하는 말이 "위험(Danger) 표시라도 써 놓든가!"라고 한다. 감독 피트 닥터는 사람에게 있어서 추상적 생각은 10 세 전후에 생기므로, 라일리가 11 살이라는 걸 고려했을 때 '추상적 생각'은 가장 최근에 가동되기 시작한 건축물이라고 밝혔다. 라일리가 어렸을 때부터 존재한 빙봉이 그동안 '추상적 생각'을 안전한 지름길로 여긴 것도 무리는 아니다. 당장 빙봉은 자라나서 10 대 소녀가 된 라일리를 보고 이제 자신과 같이 로켓을 탈 수 없겠다면서 놀랄 정도였다.

2.3.1.3. 작중 행적

2.3.1.3.1. 인사이드 아웃

장기 기억 저장소에서 살고 있으며 기억구슬을 훔치던 와중, 본부 밖으로 나온 기쁨, 슬픔에게 딱 걸리면서 첫 등장한다.

사실 이 시점이 첫 등장은 아니고 어린 라일리가 벽에 빙봉을 그리면서 노는 장면이 나오기는 하는데 너무 빨리 지나가버리기 때문에 영화를 처음 보는 대부분의 관객들은 기억을 못 하고 '애는 도대체 어디서 튀어나온 캐릭터인가' 하고 의아해하게 된다. 라일리의 상상의 친구이기 때문인지 기쁨이 뿐 아니라 다른 감정들도 빙봉에 대해서는 다 알고 있는 듯하다. 예를 들어 소심은 꿈에서 빙봉이 나왔을 때 빙봉을 단번에 알아봤다. 작중 유일하게 빙봉을 못 알아보는 감정은 슬픔인데, 가까이 할 상황도 없었는데다 슬픔 자체가 좀 성숙한 취향과 관련 있어서 그런 듯.

이후 빙봉은 감정 컨트롤 본부로 돌아가려는 기쁨과 슬픔을 도와 길을 안내하지만 생각 열차를 놓치는 등 실패를 거듭하게 된다. 그 도중 상상의 나라에서 노래를 에너지 삼아 날아오를 수 있으며 라일리를 달로 데려가주기 위해 만들어진 자신의 로켓을 소개하기도 하지만 기억 매립지로 이 로켓이 떨어져 슬픔에 빠지게 된다. 이에 기쁨은 자신의 방식대로 빙봉을 즐겁게 하여 일으키려 하지만 실패하고 슬픔이 빙봉과 함께 슬퍼하며 위로하자 사탕 눈물을 한바탕 흘리며 일어나 다시 두 감정이 돌아가 라일리를 돕게 하기 위해 조력하게 된다.

하지만 회상 튜브를 통해 감정 컨트롤 본부로 돌아가려는 기쁨은 핵심 기억에 손대려는 슬픔을 밀어내고 혼자서 가려다 이내 튜브가 라일리의 계속되는 좌절로 붕괴하게 되고, 이 붕괴에 휘말려 빙봉은 기쁨과 같이 기억 매립지로 떨어지게 되어 함께 잊혀지게 되는 위기에 처하게 되는데...

이 문서에 스포일러가 포함되어 있습니다.

이 문서가 설명하는 작품이나 인물 등에 대한 줄거리, 결말, 반전 요소 등을 직·간접적으로 포함하고 있습니다.

Take her to the moon for me. Okay?

나 대신 달에 데려가 줘... 알았지?

마지막까지 포기하지 않았던 기쁨은 앞서 떨어졌던 빙봉의 로켓을 찾아내어 함께 로켓을 타고 노래를 부르며 기억 매립지를 빠져나오려 시도하지만 너무나도 깊은 기억 매립지의 깊이 때문에 두 차례 실패를 거둔다. 하지만 자신의 사라져가는 팔을 바라본 빙봉은 이내 깨달은 듯 기쁨에게 다시 시도해보자며 이번에는 잘될것 같다며 손을 내밀었고 세 번째 시도 도중 빙봉은 기쁨에게 노래를 계속 부르라는 말과 함께 기쁨 몰래 로켓에서 내려버린다. 기쁨을 태운 로켓은 빙봉이 내려버린 덕분에 가벼워져 마침내 매립지를 빠져나올 수 있게 된다. 기쁨은 마침내 매립지를 탈출하는데 성공하자 기뻐하며 빙봉을 찾지만 빙봉은 매립지 아래에서 기쁨의 성공을 축하하며 라일리를 구하라는 말과 함께 위의 대사를 남기며 소멸하고 결국 라일리의 기억에서 지워진다.

빙봉이 소멸하면서 기쁨이 처음으로 ‘슬픔’이라는 감정을 느끼게 되고. 이 덕분에 기쁨이가 슬픔이 역시 중요한 감정이라는 것을 깨닫는 계기가 된다.

영화관에서 빙봉이 소멸하는 장면에서 눈물바다가 되는 걸 볼 수 있다. 사실 이때 대사 "나 대신 그 애를 달에 데려다 줘, 알았지?", 희생하기로 결심하는 장면, 그리고 캐릭터 자체가 어린아이의 감정적 성장 주제와 어릴 적에 가지고 있다가 버린 동심과 밀접한 관계가 있는지라 특별히 감동적인 장면으로 노리고 만든 것으로 보인다. 빙봉의 소멸은 어린아이가 성장하면서, 어린 시절의 상상들을 버리게 되는 것을 의미한다.

2.3.1.3.2. 인사이드 아웃 2

작중에서는 이미 라일리에게 잊혀졌기에 등장하지 않았다.

그러나 기쁨이는 빙봉을 기억했기 때문에 기쁨이의 침대 옆에 종이로 만든 빙봉이 나온다.

2.3.1.4. 기타

참고로 빙봉과 같은 어린 시절 상상의 친구는 서양의 창작물에서는 흔하게 나오는 개념이나 동양에선 매우 적다. 물론 예외는 존재하지만 서양의 사람들에게는 어린 시절 자신만의 상상의 친구라는 개념이 보통 익숙하고 당연시된다. 그러나 동양의 경우 인형이나 장난감 등을 친구로 여기긴 해도 빙봉과 같은 100% 상상의 친구를 갖는 경우는 적다. 영화 리뷰에도 자신의 빙봉도 잊혀졌다는 식의 리뷰가 많은데 그 정도의 보편적 개념은 아니다.

더빙판 한정으로 "다리에 느낌이 없어"라는, 같은 성우가 말았던 겨울왕국의 올라프를 떠올리는 성우 개그를 친다.

픽사 이론에 맞추어 빙봉은 원래 라일리가 어릴 때 웃음을 주러 온 몬스터 주식회사 소속의 몬스터이고, 영화 속의 빙봉은 그 때의 기억이 남아 형성된 존재라는 가설도 있다. 비록 라일리의 상상 속의 빙봉은 소멸했지만, 원본 빙봉은 아직도 어디선가 다른 어린이에게 웃음을 주고 있단 것이 요체다.

코미디언 문세윤이 핑크빛 착장을 한 채 '흥칫뿡' 무대에 올랐는데 빙봉과 닮았다는 말이 많았다.

개봉 전 트레일러나 굿즈 등에서 맨 처음 공개된 감정들보다 늦게 등장했는데, 5인방보다 비호감적인 분홍색, 기쁨이와 슬픔이를 위험한 길로 안내하는 장면, 장기 기억 저장소에서 기억들을 몰래 가져가던 행동 때문에 이 녀석이 본작의 악당이 아닌가 하는 추측도 있었다.

감독 피트 닥터는 이 역할에 대해 실업 상태의 배우와 비슷한 성격이라고 정의한 반면, 기쁨이 역할을 맡은 에이미 폴러는 오히려 보드빌 배우와 비슷하다고 했다. 빙봉 역의 리처드 카인드도 실업 상태의 배우는 슬픔과 욕구가 가득차 있는 반면, 빙봉은 춤추고 노래하고 아무것도 원하지 않고 단지 친구가 되기 위해 존재하기 때문에 보드빌 배우와 더 비슷하다 생각한다고 인터뷰에서 밝혔다

기쁨이가 우는 것을 처음으로 본 친구다.

2.3.2. 라일리의 상상 속 남자친구

라일리의 상상 속 남자친구로 캐나다 출신이다. 캐나다 출신이란 말 때문에 라일리 나잇대에 인기가 많은 저스틴 비버가 모티브라는 설이 있었으나, "캐나다에 있다"라는 말 자체가 미국에서는 '사실 없다는 걸 뻔히 알면서도 대충 어딘가엔 있겠지' 정도의 의미를 전달하는 개그다. 한국어 더빙판에서는 이 부분이 소설 책에서 나왔다는 것으로 변경되었다. 말 그대로 상상 속의 인물이라는 의미를 강조하기 위한 것으로 보인다.

"난 라일리를 위해서라면 죽을 수도 있어(I would die for Riley)."

라는 말을 버릇처럼 자주 한다. 하지만 한국어 더빙판에서는 죽을 수도 있다는 말까지는 나오지 않고, "난 라일리를 위해 살아!" 정도로만 나온다. 사실 상상의 나라에 있는 가상의 남자친구 생성기로 원하면 얼마든 만들어낼 수 있는 복제품에 불과하다. 이걸 이용해 1 편 후반부에서 기쁨이 본부로 돌아가기 위해 기계를 가동시켜 대량으로 생산해 빙봉의 가방에 마구 집어넣다가 거꾸로 꺼내면서 그 반동으로 높이 올라가 인간 사다리를 만들어 건너편 가족 섬의 트램펄린으로 본부까지 뛰어오르는 것을 도와주는 대활약을 한다. 이 와중에도 모두가 위의 대사를 외치는 장면은, 상상 속 존재이기는 하나 여자친구를 위해 목숨도 걸 수 있는 이상적인 남자친구의 모습을 보여준다.

2015 년 코믹콘에서 이 캐릭터를 코스프레한 사람이 있어서 화제가 되었다.

영국의 유명 가수 해리 스타일스를 모티브로 했다고 한다. 스타프의 딸 중에 해리 스타일스 팬이 있었다고. 심한 곱슬기나 앞머리를 옆으로 살짝 넘긴 걸 보면 해리 스타일스의 데뷔 초기 모습과 상당히 비슷하다.

2 편에서는 라일리의 상상의 나라에서 최애모아 산에 조각된 얼굴로 등장한다.

3. 줄거리

3.1. 발단

3.1.1. 하키 시합, 라일리의 13 살

라일리가 활동 중인 아이스하키 팀 '포그혼'의 선수권 하키 시합날, 그녀의 머릿속 감정 본부에서 기쁨이 시합을 생중계하는 장면과 함께 영화가 시작된다. 뒤이어 벅타이를 고쳐매는 버력과 소심, 손톱을 다듬는 까칠, 안경을 닦는 슬픔도 하나둘씩 본부의 감정 제어판 앞으로 모여들고 각자 제어판을 다루며 라일리를 제어한다. 포그혼 팀은 3 점을 따내며 앞서나가지만 경기 도중 라일리가 하키채로 상대 팀 선수를 넘어뜨리는 반칙을 범하면서 2 분 동안 페널티 박스로 퇴장당하는데, 이때를 틈타 기쁨은 그동안 라일리에게 무슨 일이 있었는지를 말해준다.

13 살이 된 라일리는 표창장도 받을 정도로 공부도 잘하고, 친구들에게 친절하며, 치아 교정기도 착용하고, 키도 순식간에 컸다. 그녀의 성격 섬들 또한 여전히 활발하게 활동하고 있으며, 가족 섬은 다른 섬들에 비해 크기가 많이 작아졌고, 우정 섬은 매우 커졌다. 그리고 라일리의 기억들은 성격 섬뿐만 아니라 본부 지하 깊은 곳에서 '신념'을 만들고, 그렇게 13 년 동안 모인 여러 신념들이 그녀가 올바른 선택을 할 수 있게 해주는 '자아'를 형성하게 되었다. 라일리에겐 "숙제는 법으로 금지해야 한다"거나 "겅업 앤 글로우의 최고의 밴드다"와 같은 여러 신념들이 모여 "난 좋은 사람이야"라는 자아가 형성되었고, 그 덕분에 환경 보호 관련 발표 수업 도중 실수로 동전을

쏟아 웃음거리가 된 '그레이스'라는 친구를 먼저 나서서 도와주기도 했으며, 마찬가지로 그녀를 함께 도우러 온 '브리'라는 친구와 함께 셋은 끈끈한 절친이 된다. 계속 이야기를 이어가던 그때...

2 분 간의 퇴장 패널티가 종료되고 경기에 복귀해야 하는 상황이 되었다. 그러나 경기가 끝나기까지 15 초 남은 상황에서 라일리의 포그혼 팀과 상대 팀은 3:3 동점이었으며, 감정들은 어떻게든 역전을 위해 여러 아이디어를 내본다. 그때 라일리의 자아가 핵심 기억 저장소 앞에서 꽃처럼 솟아올라 빛을 내고, 이를 본 기쁨은 라일리를 믿어보라며 제어판에서 손을 떼고 그녀에게 모든 것을 맡긴다. 이내 라일리는 '바늘구멍 뚫기'라는 작전으로 골키퍼인 브리가 퍽을 받아내 라일리에게 패스하여 그걸 가지고 상대팀의 방어망을 뚫으며 골대 쪽으로 전진하다가, 퍽을 뺏으려는 상대의 다리 사이로 뒤에서 따라온 그레이스에게 퍽을 패스하여 그녀가 힘껏 쳐내 골을 넣게 한다. 그렇게 경기 종료 1 초 전에 1 점을 더 따내면서 포그혼은 4:3 으로 역전승을 거두게 된다. 라일리와 친구들은 팀의 구호를 외치며 기뻐하고, 라일리의 감정들도 한마음 한뜻으로 기뻐한다.

경기가 끝나고 라커룸으로 돌아가려던 라일리와 친구들 앞에 고등학교 아이스하키 팀의 로버츠 코치가 다가온다. 로버츠 코치는 세 친구의 경기를 인상깊게 보았는지 활약이 아주 인상적이었다고 한 후, 바로 내일 시작하긴 하지만 매년 전국의 내로라하는 하키 유망주들이 3 일 동안 모이는 하키 캠프를 소개하며 여기에 세 사람을 초대한다. 캠프에서 코치에게 좋은 인상을 남기면 다음 해에 하키팀에, 그것도 최고의 하키 팀인 '파이어호크'에 들어갈 수 있다는 생각에 셋은 매우 기뻐한다.

그날 밤, 라일리의 방으로 부모인 빌과 질이 찾아와 오늘 정말 잘했다고 칭찬해준다. 라일리는 하키 캠프에서 뭘 일이 있겠냐고 말하지만, 이내 반칙으로 잠깐 퇴장당했던 기억을 떠올리며 오늘 그것 때문에 질 뻔했는데 캠프에 가서도 망치면 어쩌냐면서 걱정한다. 이에 빌과 질은 그런 말하지 말라며 라일리를 토닥여주고는 네가 정말 자랑스럽다고 말해주면서 걱정을 덜어준 뒤 방을 나서고, 라일리는 불을 끈 후 잠이 든다.

라일리가 잠들자 머릿속도 어두워지면서 감정 본부의 불이 꺼지고, 슬픔이 라일리가 자신에게 너무 엄격하다며 안타까워한다. 이에 기쁨은 다 방법이 있다며 막대기로 천장에서 긴 튜브를 꺼내는데, 이름하여 '최첨단 라일리 보호 장치'. 살짝(?) 조잡하긴 하지만 튜브 입구에 나쁜 기억을 넣고, 아래에 달린 스프링을 잡아당겨 튕겨내서 아주 먼 '기억의 저편'으로 보내버리는 것이다. 그렇게 감정들은 오늘 쌓인 기억들 중에서 라일리에게 나쁘다고

여겨지는 기억들을 선별하여 전부 기억의 저편으로 보내버린 후, 기쁨이 자아 형성에 쓸 '하키 경기 우승 후 친구들과 함께 기뻐하는' 기억 하나만 따로 골라낸 다음 나머지는 장기 기억 저장소로 보낸 뒤 감정들도 잠을 청하러 간다.

기쁨이가 다른 감정들과 함께 신념들을 모아 만들어둔 자아

"난 좋은 사람이야."

기쁨은 따로 빼낸 기억을 가지고 신념 저장소로 향하려 하는데, 슬픔이 그거 내가 생각하는 곳으로 가져가는 거냐고 묻자 그녀에게 신념 저장소에 같이 가보자고 제안한다. 하지만 슬픔은 새로 생겼기도 하고 중요한 곳인데 내가 갔다가 엉망으로 만들면 어떡하냐면서 망설이지만, 기쁨은 여기서 신념 저장소 안 가본 감정이 유일하게 너밖에 없다며 이번엔 나랑 같이 가니까 괜찮을 것이라고 다독여준다. 두 감정은 엘리베이터를 타고 머릿속 깊은 곳에 위치한 신념 저장소로 내려간다. 물이 흐르는 동굴과 잔잔한 호수의 모습을 한 이곳은 여러 기억들이 물에 떠다니면서 감정 본부로 향하는 아주 긴 스트링 형태의 신념들을 형성하고 있었으며, 기쁨은 따로 빼내 가지고 온 기억 구슬을 물에 흘려보내어 '난 이길 수 있어'라는 또 하나의 긍정적인 신념을 만들어낸다.

3.1.2. 사춘기 경보 발령, 하키 캠프장으로

라일리도 감정들도 모두 잠든 새벽, 제어판에서 경고음이 희미하게 울리고, 처음엔 이를 무시하려 했던 감정들은 결국 졸린 몸을 이끌고 제어판으로 향한다. 경고음의 출처는 제어판 맨 오른쪽의 '사춘기' 사이렌이었다. 이를 본 감정들은 사춘기 사이렌을 유심히 쳐다보는데, 갑자기 경고음이 엄청나게 큰 소리로 울리자 소스라치게 놀라면서 어쩔 줄 몰라한다. 슬픔은 당황하여 울기 시작하고 소심은 겁에 질린 채 이리저리 뛰어다니다 기쁨에게 부딪혀 넘어지며, 까칠은 소리를 끄기 위해 제어판을 만져보다가 버력이 야구 방망이로 사춘기 경보를 때려부수려는 걸 머리를 때려 진정시키는 사이에 기쁨이 사이렌을 떼어내서 기억의 저편으로 보내버린 후 겨우 한숨 돌리나 싶었지만...

직후 감정 본부 창문으로 레킹볼이 날아들어 창문을 깨부수고는 공사 인부들이 들어닥친다. 갑작스럽게 들어닥친 공사 인부들은 감정 본부를 때려부수고 제어판을 맘대로 개조하며, 이 광경을 실시간으로 지켜볼 수밖에 없는 감정들은 매우 당황한다. 기쁨이 작업반장에게 그만하면 안 되냐고 묻지만, 이미 허가까지 받았고 새로운 식구들이 오니까 공간을 더 넓혀야 한다는 대답이 돌아온다. 게다가 본부를 잔뜩 난장판으로 만들어놓던 중 빌의

부름에 라일리가 잠에서 깨어 머릿속이 밝아지자, 인부들은 점심시간이라 이따 돌아오겠다며 현장을 그대로 두고 떠난다.

동시에 라일리는 머릿속이 엉망진창이 된 상태로 일어나고, 곧이어 질이 방문을 열고 들어오면서 아직도 캠프 짐을 다 안 썼냐고 묻는다. 감정들은 자기가 처리하겠다며 나서지만, 죄다 하나같이 버튼을 살짝 눌렀음에도 잔소리 좀 그만하라며 화를 내다가(버럭) 곧바로 엄마에게 화를 낸 자기가 최악이라면서 울더니(슬픔) 겨드랑이 냄새를 맡고는 너무 더럽고 역겨워서 캠프도 아무 데도 평생 못 가겠다고 절망하는 등(까칠) 라일리의 감정 기복이 너무 심하게 나타난다. 이런 라일리의 모습을 본 질의 감정들은 이제 때가 됐으니 전에 말했던 것처럼 대본대로 처리하도록 하고, 이에 질은 라일리에게 년 공원에서 본 나비처럼 변화를 겪고 있는 거라는, 감정 기복이 심한 사춘기 아이를 달래주는 전형적인 말을 해준다. 물론 그러거나 말거나 라일리는 제발 자기를 좀 내버려두라고 말하며 거칠게 방을 떠나버리고, 이에 질의 버럭은 다음 10년이 어떨지 정말 기대된다고 자조 섞인 한탄을 한다. 그래도 어찌어찌 준비를 다 마치고 집을 나선 라일리는 그레이스와 브리도 함께 차에 태우고 하키 캠프로 출발한다. 한편 기쁨은 꼭 필요한 경우가 아니라면 공사 끝날 때까지 가급적이면 제어판을 만지지 말자고 감정들과 합의한다.

캠프로 가는 차 안에서 라일리는 그레이스와 브리에게 고등학교가 너무 기대된다며, 파이어호크 팀이 매년 대회에서 우승하는 팀인 데다 신입생 때 팀에 들어가서 자신이 존경하는 발렌티나 오티즈, 일명 '뱀'이 주장을 맡고 있기에 우리도 캠프에서 실력 발휘만 제대로 한다면 내년에 파이어호크 팀에 들어갈 수 있을 거라고 말하며 들뜬 모습을 보인다. 그러나 브리의 미묘한 미간 변화를 감지한 라일리의 까칠이를 통해 기존 감정들은 '브리가 뭔가를 숨기고 있음'을 알게 되고, 브리의 까칠이 역시 라일리의 미세한 표정 변화를 알아채고 브리의 감정들도 '브리가 뭔가를 숨기고 있음을 들켰다는 것'을 알게 된다. 두 친구 사이에 낀 그레이스는 안절부절못하다가 결국 '우리는 내년에 로버츠 코치님 팀에 못 간다.'라고 질러버린다. 직후 브리는 어리둥절해진 라일리에게 충격적인 사실을 털어놓는데, 둘은 라일리와 다른 고등학교에 배정받았다는 것이었다. 그래도 나중에 자주 만나면 되고 이번 주말에도 마지막으로 한 팀에서 같이 뛸 수 있지 않냐고 말하는 두 친구에게, 라일리는 애써 태연한 척 맞장구치지만 두 친구 없이 홀로 고등학교에 진학하게 되었기에 마음속으로는 슬픈 감정을 느끼고 있었다.

캠프 장소에 도착한 후 그레이스와 브리는 먼저 내려서 캠프 건물 로비에서 기다리고, 라일리는 부모님에게 챙길 건 다 챙겼냐는 질문 공세를 받지만 대충 대답하면서 서둘러 차를 빠져나온다. 이후 차가 떠나자 일단 슬픔이가

제어판을 조종하여 라일리가 아까부터 꼭 참아왔던 눈물을 흘리는 것으로 슬픈 감정을 드러내게 해준다. 그러나 그것도 잠시, 뒤를 돌아보자 고등학생들로 가득한 학교 건물이 있었기에 마냥 울고 있을 수만은 없었고, 애써 마음을 다잡은 라일리는 고등학생들 사이에 뒤섞인 자신의 두 친구에게로 향한다.

3.2. 전개

3.2.1. 새로운 감정들, 하키 캠프 첫날

학교 건물 로비에서 이야기 중인 그레이스와 브리에게로 가던 라일리는 실수로 누군가와 부딪혀 넘어지고 그 누군가에게 부축을 받는데, 알고 보니 상대는 바로 자신이 존경하는 뱌 올티즈였다. 잔뜩 긴장한 라일리는 자신이 알고 있는 뱌에 대한 잡다한 사실을 전부 털어놓으며 엄청난 존경심을 표한다. 뱌는 코치에게서 라일리에 대한 얘기를 미리 들었는지 그녀를 반갑게 맞이하는데 이때 라일리의 고향을 미네소타가 아닌 미시간으로 잘못 말한다. 버력이 이를 정정하려다가 까칠에게 뱌의 말에 토달면 안 된다고 제지하는데 그 순간 감정 제어판이 주황색으로 변하고 기쁨을 비롯한 기존 감정들은 누가 제어판에 손댄 거냐고 의아해하는데, 알고 보니 아까 새로 온다고 했던 식구 중 하나인 '불안'이 쥐도 새도 모르게 도착했던 것이었다. 불안은 기존 감정들에게 만나서 정말 반갑고 시키는 건 뭐든지 하겠다며 열정과 에너지가 넘쳐흐르다 못해 안절부절못하고 가만히 있지 못하는 모습을 보여준다.

뒤이어 몸집은 제일 작지만 부러움과 동경심으로 가득한 '부럽', 키와 덩치는 제일 크지만 늘 후드를 뒤집어쓰고 있을 정도로 부끄러움을 많이 타는 '당황', 소파에 누워서 핸드폰만 보며 앱으로 제어판을 조종할 정도로 모든 게 무료하고 귀찮은 '따분', 본부의 지하실 방에서 살며 과거를 회상하는 할머니인 '추억'까지 총 5명의 새로운 감정 식구가 본부에 도착한다. 본부가 너무 북적거리는 탓에 버력은 잔뜩 화를 내지만, 기쁨이 그런 그를 진정시키면서 처음엔 새로운 감정들이 쓸모없다 생각되더라도 결국 나중엔 슬픔이처럼 모든 감정들은 라일리에게 도움이 된다고 말해준다.

한편 뱌는 라일리에게 파이어호크 팀원들을 소개해줄 테니 같이 가자고 제안하며, 이에 불안은 라일리를 기다리던 두 친구를 무시하고 라일리가 뱌를 따라서 먼저 캠프에 들어가도록 제어한다. 기쁨은 불안에게 왜 그런 거냐고 묻지만, 불안은 라일리가 새 친구를 사귀어야 한다면 자신의 역할은 눈에 보이지 않는 위험으로부터 라일리를 보호하기 위해 미래를 계획하는 것이라고 말한다. 그러면서 제어판에 달린 컵홀더처럼 생긴 모니터 장치를 꺼내어 자신이 예측한 여러 미래들 중 일부를 보여주는데, 라일리가 캠프 내내 연습은 뒷전인 채 친구들과 장난치다가 코치와 뱌의 눈 밖에 나서

파이어호크 팀에 들어가지도 못하고 고등학교에서 친구 없이 쓸쓸하게 홀로 지내는 등 하나같이 부정적인 미래뿐이었다. 이에 기쁨은 정말 말도 안 되는 이야기라며 그런 일은 절대 없을 거라 일축하고는 억지로 힘주어 모니터를 집어넣으려고 하지만, 불안은 버튼을 눌러 간단하게 모니터를 집어넣으며 네가 대장이니까 맞을 것이라고 대충 맞장구친다.

라일리는 벨을 따라 캠프 라커룸으로 들어가고, 자신보다 키도 크고 나이도 많은 고등학생들을 마주한다. 다시 잔뜩 긴장한 채 파이어호크 팀원들이자 벨의 친구들에게 인사를 건네며 얘기를 나누던 중 벨이 우리랑 같이 앉겠냐고 제안하지만, 기쁨이 나서서 친구들 자리를 맡아줘야 한다며 거절하게 하고, 불안은 "이 결정을 후회할 일은 평생 없을 거다"라며 약간의 비꼼과 함께 조금 맘에 안 든다는 뉘앙스로 말한다. 잠시 후 그레이스와 브리도 라커룸으로 들어오고, 다시 모인 셋은 핸드폰으로 셀카를 찍고 장난을 치면서 지금의 순간을 만끽한다.

그때 코치가 들어와서 모두들 자리에 앉으라고 하지만 라일리와 친구들은 셀카와 장난에 정신이 팔린 나머지 듣지 못하고, 지목되어 지적당하고 나서야 겨우 암전해진다. 라일리 일행의 행동 때문인지 코치는 이제 집중해야 하니까 전부 핸드폰을 제출하라며 수거함을 건네고, 벨의 친구들을 포함한 다른 고등학생들은 라일리 일행을 째려본다. 불안은 기쁨에게 내가 도울 게 없냐며 물어보지만, 기쁨은 그런 불안을 밀어내고 혼자서 제어판을 잡아 라일리가 친구들과 웃으며 떠들게 한다. 이 모습을 본 코치는 지금 이 상황이 재밌냐면서 더 재밌게 만들어줄 테니 바로 순발력 훈련을 실시하겠다고 캠프 참가 학생들에게 장비를 갖춘 후 집합하라고 외친다. 학생들은 또 다시 라일리 일행에게 정말 잘하는 짓이라며, 라일리의 감정 본부에선 따분이 이 상황을 만들어낸 기쁨에게 라일리가 적응 제대로 했다고 말하며 비꼰다.

순발력 훈련 도중 라일리는 코치에게 뒤쳐진다고 지적을 받는다. 훈련이 끝난 뒤 잠시 쉬는 시간, 라일리는 벨의 친구들이 미시간에서 온 녀석 시작이 안 좋다고 자신을 뒷담화하는 것을 듣게 되고 부끄러움에 눈물을 흘린다. 벨은 팀원이자 친구인 대니에게 넌 신입생 때 안 저랬냐면서 라일리를 감싸주는 말을 하고, 감정 본부에선 불안이 제어판에 아이디어 전구를 쬔고 벨을 라일리의 편으로 만들기 위해 나선다. 라일리는 친구들이 떠난 뒤 혼자 앉아 있는 벨에게 다가가서 정말 미안하다며 일부러 그런 거 아님데 마음이 불편하다, 선배를 너무 존경해서 이 기회를 날리기 싫다, 선배는 대단한 선수인 데다 훌륭한 주장이고 너무 멋지다는 등 다소 과하게 보일 수 있는 칭찬을 연이어 한다. 이에 벨은 오늘 코치님이 좀 심하긴 했지만 그게 나쁜 건 아니라며, 오히려 코치님이 널 주목한 거고 이따가 너랑 같은 팀하면

좋겠다면서 라일리를 독려해준다. 그렇게 불안의 작전이 성공하면서 다른 감정들은 불안의 능력에 박수를 쳐주고, 불안은 난 그냥 라일리를 돕고 싶었던 거라며 멋쩍어한다. 기쁨은 불안을 칭찬하면서도 자기 없이도 네가 정말 잘했으니 이제 자기가 다시 나설 차례라며 불안을 밀어내려 하나, 불안은 이건 내 계획의 일부였다면서 계획은 철저히 세우는 것이라고 말한다.

3.2.2. 새로운 감정들의 반란

잠시 후 팀 나누기 시간이 되고, 코치는 왼쪽과 오른쪽으로 팀을 나눠서 지금 정한 팀으로 캠프 끝까지 간다고 말해준다. 하지만 그레이스와 브리는 왼쪽 팀에, 뱀은 오른쪽 팀에 있는 상황이었고, 라일리는 우정을 생각하고 친구들과 마지막으로 한 번 더 같은 팀에서 뛰느냐, 미래를 생각하고 뱀과 파이어호크 팀원들과 친해지기 위해 그들과 함께 뛰느냐 중 하나를 택해야 하는 큰 고민에 빠진다. 이에 불안은 주저없이 뱀이 있는 오른쪽 팀으로 가도록 라일리를 제어하지만 라일리의 발이 떨어지지 않는다. 라일리의 자아는 친구들을 생각하기 때문이었다.

자아를 본 불안은 뒤로 향하더니 솟아오른 자아를 강제로 떼어낸다. 기쁨은 황급히 달려와 불안에게서 자아를 되찾아 다시 원래 자리에 돌려놓지만, 불안이 이를 다시 떼어낸 후 곧바로 튜브를 내려서 그 안에 자아를 넣고 기억의 저편으로 보내버린다. 결국 자아가 사라진 라일리는 불안이 제어한 대로 친구들 대신 뱀을 선택했으며, 이에 충격받은 기쁨은 저건 라일리가 아니라고 말하지만 불안은 라일리가 더 멋있어졌다고 대답한다. 여기에 부럽도 가세하여 내년의 라일리는 외롭지 않을 것이라고 말한다.

여기서 끝이 아니라, 불안은 아예 자신의 감정으로 만들어진 기억들을 모아 새로운 자아를 형성할 계획까지 있었다. 이를 알고 소스라치게 놀란 기존 감정들은 그것만큼은 절대로 안 된다고 신념 저장소로 내려가는 엘리베이터를 막아보지만 몸집이 큰 당황이 이들을 한꺼번에 꺾 꺾 안아 못 움직이게 한다. 불안은 너희들과 같이 일할 날만 기다렸는데 정말 미안하다며, 라일리는 이제 커서 더욱 섬세한 감정이 필요하니 너희들은 필요가 없다고 말하고는 당황에게 기존 감정들을 유리병에 가두게 한다. 그러고는 나중에 라일리가 졸업하거나 하키 대표팀에 들어가거나 아니면 훨씬 나중에 꺼내주겠다고 말한 뒤 공사 인부용 크레인을 이용해 본부 아래로 내려보낸다.

이후 불안, 당황, 부럽, 따분은 엘리베이터를 타고 신념 저장소로 내려온다. 부럽은 불안에게 그 자아는 13 년이나 걸려서 만들어졌는데 어떻게 할 거냐고

물으며, 이에 그녀는 이번엔 그렇게 오래 안 걸릴 것이라고 말해준 뒤 기억 구슬을 물에 띄워 '파이어호크에 들어가면 난 혼자가 아닐 것이다'라는 신념을 심어준다. 불안의 신념은 기쁨이 심었던 신념과 달리 번개처럼 지직거리고 불안정했으며, 감정 본부에서 솟아오르기 시작한 자아 역시 번개와 같은 형상을 띄고 있었다.

3.2.3. 비밀 금고 탈출

유리병에 갇힌 기존 감정들은 마음 경찰에 의해 라일리의 숨기고 싶은 비밀들을 보관하는 철통 보안 금고로 이송된다. 소심은 경찰들에게 우린 라일리의 비밀이 아니라고 변명해보지만 그들은 다른 비밀들도 너희들과 똑같은 말을 했다면 코웃음치고는 그대로 금고에 가뒤퍼린다. 다들 우린 끝났다면 절망하던 중 기쁨은 라일리가 여전히 우릴 필요로 한다면 다른 감정들을 달래보는데, 그때 어디선가 갑자기 "지금 너희들의 그 마음은 '부정(Denial)'이다."라고 말하는 목소리가 들린다. 소심이 손전등으로 앞을 비추자 웬 2D 강아지 캐릭터가 나타나는데 알고 보니 라일리가 유치원 때 좋아하던 프로그램에 나오던 '블루피'라는 캐릭터였으며, 그는 라일리가 지금도 그 프로그램을 좋아한다는 비밀을 말해준다. 블루피는 자기들을 꺼내달라는 기쁨의 부탁에 웬 벽에다 대고 너희들이 출구를 좀 찾아줘야겠다고 말하는 등 꽤나 이상한 모습을 보인다.

뒤이어 능력치는 영 꺾이지만 순전히 잘생겨서 라일리가 좋아하는 3D 폴리곤 덩어리의 게임 캐릭터 '랜스 슬래시블레이드'와, 덩치 크고 어두우면서 라일리가 말하기 싫어하는 '깊이 숨겨둔 비밀'도 등장한다. 블루피는 너희들이 우릴 여기서 꺼내주면 우리도 너희들 여기서 꺼내주겠다고 제안하지만, 랜스가 이를 막으며 우린 모두 쓸모없어서 이곳으로 추방된 것이며 이 운명은 바꿀 수 없다고 진지하게 말한다.

그러나 어느새 랜스에게 반한 까칠은 "세상에 쓸모없는 존재는 없으니 저주를 재능으로 승화시켜보라"고 그를 격려해준다. 이에 감명받은 랜스는 바로 자신의 필살기로 유리병을 깨뜨리려 하지만, 역시나 너무 느리고 공격력도 약해 깨지지 않는다. 결국 깊이 숨겨둔 비밀이 주먹으로 유리병을 한 방에 깨뜨려준다. 이제 유리병에서 나왔으니 금고 문을 열어야 하는데, 블루피는 자신의 친구이자 몸에 두르고 다니는 말하는 가방 '파우치'를 불러서 탈출에 필요한 도구를 찾게 한다. 파우치가 내놓은 도구는 토마토, 개구리, 그리고 뜯금없는 다이너마이트였는데 버력은 말이 참 많다고 외치고는 다이너마이트를 낚아채 금고 문을 폭파시켜 열어버린다.

우선 블루피와 파우치가 먼저 도망치고, 깊이 숨겨둔 비밀은 아직 때가 아니라며 떨어져나간 문을 다시 닫아 금고 안에 남는다. 남은 건 기존 감정들과 랜스뿐이던 그때 마음 경찰들이 다시 금고 안으로 들어가라며 그들에게 쫓아오고, 랜스는 까칠에게 날 믿어줬으니 나도 널 믿어보겠다고 말한 뒤 자신의 필살기를 사용하여 경찰들에게 굴러간다. 경찰들은 랜스를 간단히 피하며 그를 비웃는데 이때 랜스가 벽에 기대어 있던 청소 도구를 건드린 것을 시작으로 연쇄 작용을 일으켜서 경찰들이 모두 금고 안에 갇히게 된다.

아무튼 그대로 데굴데굴 구르며 자신의 운명을 찾아 떠난 랜스를 뒤로 하고 기존 감정들은 서둘러 금고를 빠져나온다. 버럭과 다른 감정들은 라일리를 돕기 위해 바로 본부로 돌아가려 하나, 기쁨은 기억의 저편에 있는 라일리의 자아부터 찾아야 한다고 말한다. 감정 일행은 기쁨이 감정 리더이니 그녀의 결정이 마음에 들지 않았지만 경찰이 쫓아오자 어쩔 수 없이 그녀의 말을 따르기로 한다. 무작정 달리며 장기 기억 저장소를 지나가는 동안 까칠은 기쁨에게 계획이 있는지 물어보며 소심은 불안이었다면 이미 계획이 있었을 것이라고 말하는데, 기쁨은 계획 없는 이들은 없다면서 잠시 생각하더니 다음과 같은 계획을 세운다.

강물처럼 흐르는 '의식의 흐름'을 타고 기억의 저편을 향해 편안하고 쉽게 떠내려감 → 라일리의 자아를 되찾고 본부로 돌아와서 다시 제자리에 갖다놓음 → 기쁨이가 불安市에게 "걱정 좀 그만해"라고 말하면 불安市의 "생각 못 했는데 고마워"라는 대답이 돌아오며 둘은 서로 포옹하고 단짝친구가 됨 → 버럭이 불安市를 차서 본부 아래로 떨어뜨림

하지만 라일리가 성장하며 그만큼 머릿속 구조도 바뀐 데다 장기 기억 저장소가 더욱 많은 기억 수용을 위한 공사 중이었기에, 잘 가다가 갑자기 길이 막히고 만다. 소심은 막다른 길이 최악이라며 절망하고 슬픔은 모든 게 너무 빨리 바뀐다며 울기 시작한다. 나머지 일행은 기쁨에게 불만을 터뜨리지만 그녀는 즐거우면 길을 잃은 게 아니라고 말하며 감정들을 진정시키면서 땅바닥에 엎드려 울고 있는 슬픔의 입꼬리 양쪽을 위로 잡아당겨 억지로 웃는 표정을 만들어 "슬픔이도 지금 웃고 있잖아"라고 말한다. 이때 라일리가 평소보다 훨씬 더 일찍 일어나면서 머릿속이 밝아지고, 기쁨은 라일리가 왜 이렇게 일찍 일어난 건지 의아해하면서 감정들에게 다른 길로 가자고 말한 다음 기억의 저편을 향해 나아간다.

3.2.4. 하키 캠프 2 일차, 친구와 선배 사이

한편 라일리는 불안의 감정 제어로 인해 이른 새벽부터 일어나 경기장에서 하키 연습을 시작한다. 불안은 파이어호크 팀처럼 잘해야 한다는 목표를

세우고, 라일리에게 펍을 쳐서 골대 모서리 4 곳에 있는 과녁을 맞추지 못할 때마다 경기장을 1 바퀴씩 돌게 하는 가혹한 훈련을 진행한다. 약 한 시간 정도 지나 해가 뜨기 시작할 때쯤, 벨도 연습을 위해 경기장에 들어선다. 그녀는 그곳에서 혼자 연습 중이던 라일리를 보고 넌 최고가 될 방법을 안다고 칭찬해주며, 부럽은 벨과 더 친해지기 위해 질문을 많이 해보자는 아이디어를 낸다.

이에 라일리가 벨에게 파이어호크 신입생 때 어땠는지 질문하는데, 벨은 정말 고생했지만 그러면서 친구들이 많이 생겼다고 속마음을 털어놓는다. 이후 라일리는 벨에게 이따 저녁에 자기 친구들과 배달음식 먹으며 노는 자리에 오라는 제안을 받게 되고 부럽이 신나하며 제어판 버튼을 누른다. 곧이어 아침 연습 시간이 되면서 코치와 다른 학생들이 줄줄이 들어선다. 라일리는 그곳에서 다시 그레이스와 브리를 만나 인사를 하지만 예전처럼의 절친 같은 느낌은 없는 어색한 인사였고, 부럽은 재들이 벨과 친해지면 안 된다고 경고한다. 이후 라일리와 벨은 경기장을 돌면서 아침마다 너무 배고프다며 피자 한 조각 먹었으면 좋겠다는 잡담을 한다.

같은 시각, 기존 감정들은 마침내 의식의 흐름 강에 도착한다. 현재 라일리가 배고파하는 만큼 피자나 햄버거, 음료수와 같은 여러 맛있는 음식들이 물 위에 떠서 흘러가고 있었고, 감정들은 피자 한 조각을 뚝 삼아서 타고 가려고 한다. 그러나 이때 슬픔이 기억의 저편에 도착하더라도 누군가가 본부에서 튜브로 우릴 소환해주지 않으면 본부로 돌아갈 수 없다고 말하자, 까칠은 슬픔의 말이 맞다고 하고 소심은 불안이라면 다 예상했을 거라며 정곡을 찌르며 피자에서 내린다. 이에 기쁨은 근처를 살펴보다가 기억 운반 튜브를 발견하고, 누군가가 저걸 타고 올라가서 본부로 돌아간 다음 알맞은 타이밍에 우릴 소환해주면 된다는 계획을 말해준다.

곧바로 기쁨은 누가 본부로 돌아가기에 적합한지 살펴보는데 버럭은 자원했지만 본부로 돌아가면 죄다 두드려팠 기세였기에 제외시켰고, 소심은 애초에 뽕을 생각조차 없었으며, 까칠은 이 옷차림으로 어떻게 저길 기어올라가냐며 본인 스스로 거절한다. 결국 유일하게 남은 감정인 슬픔으로 결정되고, 슬픔은 자긴 못한다면서 거절하지만 기쁨은 슬픔에게 넌 누구보다도 제어판 다루는 법을 잘 알고 설명서도 전부 읽었으니 할 수 있다고 말해준다. 마침 주변에서 작업자가 두고 간 무전기까지 발견한 기쁨은 이를 슬픔에게 건네주고 넌 누구보다 강하다며 용기를 북돋아준다. 결국 용기를 낸 슬픔은 울먹거리면서도 튜브를 타고 본부를 향해 기어올라가기 시작한다.

같은 시각, 하키 연습 후 쉬는 시간에 벨은 라일리에게 에너지바를 권한다. 부럽은 에너지바에서 골판지맛이 난다며 싫어했지만, 벨에게 잘 보이려면 무엇이든 해야 했기에 어쩔 수 없이 먹기로 한다. 라일리는 에너지바를 먹으며 얼굴이 일그러지는 것을 참으면서 정말 특이한 식감이 난다고 말하는데, 적당한 말이 떠오르지 않아 계속 생각한다. 한편 기존 감정들은 슬픔을 본부로 보내고 다시 의식의 흐름 강으로 향한다. 그러나 먹음직스런 음식들로 가득했던 아까와 달리 골판지 상자, 아스파라거스, 브로콜리가 강에 떠다니고 있었으며 기쁨은 재네들이 라일리한테 무슨 짓을 하는 거냐면서 경악스러워한다. 버력은 그나마 튼튼해 보이는 브로콜리를 타고 가자고 하지만 브로콜리를 가장 싫어하는 까칠이 필사적으로 반대한다. 하지만 이 외엔 딱히 방법이 없어서 어쩔 수 없이 모두 브로콜리를 타고 의식의 흐름 강을 따라 흘러가게 된다.

이와 동시에 불안은 자신이 만들어낸 불안한 기억들을 한가득 가지고 신념 저장소로 가서 '하키만 잘한다면 친구가 생길 것이다'와 같은 여러 신념들을 한꺼번에 심어주고, 그녀가 단기간에 만들어낸 불안정한 신념들은 본부에서 자아를 만들기 위해 쑥쑥 자라고 있었다.

3.2.5. 선배들 비위 맞추기

라일리는 훈련 중 좋은 실력을 보여주며 벨과 팀원들에게 칭찬을 받는다. 연습이 끝난 후 코치의 사무실 앞을 지나던 라일리는 벨, 팀원 두 명과 함께 멈춰서서 출입문의 창 너머로 빨간 노트가 책상 위에 놓여있는 것을 본다. 팀원들은 라일리에게 저 노트 안엔 너에 대한 코치의 평가가 적혀 있으며, 너의 장단점은 물론이고 널 팀에 넣을지 말지 여부까지도 적혀 있다고 알려준다. 벨은 팀원들에게 라일리를 겁주지 말라고 한 후 그들과 함께 자리를 뜨고, 라일리는 팀원들의 말을 듣고 잠시 생각에 빠진다. 불안과 부럽 또한 빨간 노트를 바라보며 코치가 라일리를 나쁘게 평가하지 않을까 혹은 라일리가 어느 선수 명단에도 들지 못하고 그대로 잊히지 않을까 걱정한다. 그러나 우선 지금은 파이어호크 팀원들, 특히 벨과 어울리는 것에 집중하기로 한다.

숙소로 향하며 불안은 라일리가 선배들과 어울리는 건 처음이니 자연스럽게 행동해야 한다고 말한다. 그러다 갑자기 걸을 때 팔을 어떻게 하고 걷는지에 신경이 쓰여 여러 가지 시도를 해본다. 부럽은 걸어갈 때 팔을 몸에 너무 딱 붙인다거나, 대니처럼 리듬감 있게 움직인답시고 춤추는 것마냥 팔을 나부끼게 하는 등 여러 이상한 동작들을 선보이다가 따분의 "주머니는 뒀다 뭐하냐"는 말을 듣고 라일리가 후드짚업 주머니에 손을 넣고 걸어가도록

제어한다. 그런데 팔에 너무 집중한 나머지, 앞서가던 벨과 팀원들이 웃고 떠드는 이유를 몰라서 무작정 따라 웃는데, 오히려 벨과 팀원들이 '왜 저러지' 싶은 눈빛으로 라일리를 쳐다보면서 분위기를 싸하게 만들게 된다.

한편 기존 감정들은 여전히 브로콜리를 타고 의식의 흐름 강을 따라 떠내려가는 중이었다. 소심은 기쁨에게 버럭이 자리를 다 차지한다고 말하고, 뭐가 문제냐고 되묻는 버럭에게 이 배가 맘에 안 든다고 답한다. 버럭은 기쁨에게 얼마나 더 가야 되냐고 묻고 이에 기쁨은 도착할 때까지 가야 한다고 답한다. 난리통인 와중에 까칠은 표정이 안 좋고 구역질을 하는 등 말할 힘도 없어 보인다. 이어 소심은 불안이라면 언제 도착하는지까지 다 알고 있었을 것이라고 말하면서 불안이 하는 말이나 행동은 맘에 안 들지만 자기가 그녀를 바꿀 수 있을 것 같다며 불안에게 마음을 두고 있는 뉘앙스의 말을 한다. 이에 기쁨은 너희들 바나나빵 좋아하냐고 물어보며 어떻게든 분위기를 바꿔보려 한다.

저녁이 되어 라일리는 숙소에서 벨, 파이어호크 팀원들과 피자를 먹으며 어울리고 있었다. 이때 한 팀원이 오더니 라일리에게 좋아하는 밴드가 누구냐고 묻는다. 본부의 감정들은 이미 자야를 통해 라일리가 밴드 '갯업 앤 글로우'를 좋아한다는 걸 알고 있었기에 망설임 없이 대답하지만, 벨은 갯업 앤 글로우를 중학교 때 좋아했었다고 말하며 팀원들은 설마 아직도 개들 노래 듣는 거냐며 별로 맘에 안 든다는 뉘앙스를 풍긴다. 부럽과 불안은 상황을 곧바로 눈치채곤 우리가 진짜 좋아하는 밴드가 아니라 팀원들이 좋아하는 밴드 이름을 대야 한다며 음악과 관련된 기억들을 전부 불러모은다. 이 과정에서 본부로 향하는 튜브를 타고 올라가던 슬픔이 음악 관련 기억 구슬들과 함께 순식간에 본부로 소환되는데, 이때 전편에도 나왔던 트리플덴트 껌 CM 송이 저절로 활성화되어 흘러나온다. 다행히 슬픔은 수많은 기억 구슬들 속에 파묻혀 들어온 덕분에 다른 감정들에게 들키지 않았으며, 다른 감정들이 쓸 만한 기억을 찾느라 정신이 팔린 사이에 슬픔은 조용히 본부 뒷편 구석의 어둡고 눈에 잘 띄지 않는 부분으로 기어가 몸을 숨긴다. 그러나 라일리의 음악 관련 기억은 갯업 앤 글로우를 제외하면 CM 송이거나 아버지인 빌이 듣던 옛날 록 음악밖에 없었기에 불안과 부럽은 안절부절못한다.

라일리가 팀원들의 질문에 말문이 막힌 채 당황하고 있던 그때, 지금까지 소파에 누워 핸드폰으로만 제어판을 조종하던 따분이 마침내 직접 나서기 위해 제어판 앞으로 온다. 따분은 라일리가 갯업 앤 글로우를 좋아한다고 대답하도록 제어판을 조종하긴 하지만, 팀원들에게 맞추기 위해 진심이 아닌 "완전 좋아 죽겠거든요~"와 같은 비아냥대는 말투로 대답하도록 제어한다.

하지만 이로 인해 의식의 흐름 강을 따라 흘러가던 기존 감정들 앞의 강이 갑자기 갈라지면서 무너져내려 '비아냥대협곡'이라는 큰 낭떠러지가 생기고 만다. 기존 감정들은 협곡으로 떨어지기 전에 브로콜리를 버리고 겨우 착지하지만, 또 다시 기억의 저편으로 향하는 길이 보이지 않는 상황에 처하게 된다. 기쁨은 비아냥대협곡에 라일리의 비꼬는 목소리가 울려퍼지는 것을 듣고 라일리는 자기들 안무도 직접 짜는 밴드인 갯업 앤 글로우를 엄청 좋아한다며 의아해한다. 비아냥대협곡을 건너갈 방법을 생각하던 기쁨은 협곡 건너편의 크레인을 탄 인부들에게 도움을 청해보자는 아이디어를 내지만, 문제는 이 협곡을 사이에 두고 말하면 자신의 말이 상대방에게 비꼬는 말투로 전해지기 때문에 맞은편의 크레인 인부들은 기존 감정들이 자기들에게 시비 거는 줄 알고 그냥 가버린다.

라일리가 갯업 앤 글로우를 열심히 비꼬면서 까내리던 자리에 우연히 그레이스와 브리가 오게 되고, 부럽은 왜 재네들은 항상 우리랑 어울리고 싶어하는 거냐며 불만을 터뜨린다. 둘은 라일리에게 갯업 앤 글로우를 좋아해서 얼마 전에 콘서트도 다녀왔으면서 왜 그런 식으로 말하는 거냐고 묻지만, 따분이 제어판 버튼을 눌러 라일리가 "정말 어어엄~청~났었지~ 내 인생 최에에~고의 순간이어써~"라며 비꼬는 식으로 말하도록 제어한다. 이로 인해 이미 무너졌던 비아냥대협곡은 또 다시 무너지게 되고, 기쁨은 본부의 감정들에게 제발 라일리 좀 냅두라고 불평하는 한편 기존 감정들에겐 다리도 풀 겸 크게 돌아서 가자고 한다. 라일리의 이러한 모습을 본 두 친구는 실망하여 마찬가지로 지금 이 상황이 너무 좋아서 미치겠다고 비꼰 뒤에 자리를 뜨며, 이미 마음이 딴 곳으로 가 있던 라일리는 건성으로 잘 가라고 인사하면서 친구들을 떠나보낸다. 그러다 라일리는 어떤 노래가 흘러나오는 것을 듣고 이 밴드 노래가 최고라고 적절히 맞장구치며 팀원들에게 더욱 잘 보이려 노력한다.

시간이 늦어 다들 파하는 분위기가 되고, 벨은 라일리에게 캠프 마지막날에 항상 하는 연습 경기가 있으니 좀 자두는 게 좋겠다고 말한다. 연습 경기에 대해 묻는 라일리에게 대니는 벨이 연습 경기에서 신입생 최초로 두 골을 넣고 팀에 뽑혔다고 말해주며, 팀원 한 명은 연습 경기가 정식 입단 테스트는 아니지만 그거나 마찬가지로 말해준다. 이 말을 들은 불안은 라일리가 당장 내일 파이어호크 팀에 뽑힐 수도 있다는 희망을 갖게 되고, 아직 자아가 다 만들어지지 않아도었는데 어떻게 할 거냐는 부럽의 질문에 기억 구슬들을 한가득 담은 수레를 끌고 와서 이걸 전부 밑으로 가져갈 거라고 답한다. 엘리베이터가 거의 꺾 차서 자신이 묻혀버릴 정도로 많은 기억 구슬을 싣고 내려온 불안은 그것들을 신념 저장소에 심으려 하는데, 저장소의 먼 곳에 웬 브로콜리가 떠다니는 것을 보고 의아해한다.

3.3. 위기

3.3.1. 기쁨, 대폭발

한편 기존 감정들은 거기서 거기라 다 똑같아 보이는 장기 기억 저장소를 헤매며 기억의 저편으로 가는 길을 찾고 있었다. 기쁨을 제외한 다른 감정들은 이미 지칠 대로 지쳐서 포기하고 돌아가려 하지만, 기쁨은 좀 더 높은 곳에서 보면 된다고 마침 근처에서 기억 처리반이 작업용으로 놓아둔 리프트를 찾아내 작동시킨다. 그러나 리프트가 제대로 작동하지 않았고, 다른 감정들은 이것저것 만져보면서 리프트 작동 방법을 찾아내려는 기쁨을 한심하게 쳐다보며 지금까지 쌓여왔던 불평불만을 남김없이 모두 뱉어낸다.

기쁨

Okay, well, this isn't working! And that's fine! Everything's fine.

그래 뭐, 작동이 안 되네! 괜찮아, 걱정하지 마.

까칠

This is hopeless. I say we cut our losses and walk back.

가망이 없어. 그냥 포기하고 돌아가자.

소심

This whole trip is just a series of deader and deader ends!

가면 갈수록 상황이 점점 더 안 좋아지잖아!

버럭

Ever since that puberty alarm went off, nothing around here works the way it supposed to.

그 사춘기 경보가 울린 이후부터 제대로 돌아가는 게 하나도 없다고!

까칠

I don't even recognize this place anymore. It's light out, and 1:00 in the morning!

여기가 어딘지도 모르겠어. 새벽 1 시인데도 아직까지 불이 켜져있잖아!

소심

And I have never been inside so many jars in my life!

내 인생에서 가는 곳마다 이렇게 답답한 적은 처음이야!

까칠

And the Riley we knew, is gone!

게다가 우리가 알던 라일리는 사라졌지!

버럭

And if Joy can't see that... Well then, she's delusional!

그래도 기쁨이가 아직 이 사실을 모른다면, 뭐, 그냥 제정신이 아닌 거겠지!

(버럭의 마지막 말에 결국 트리거가 눌린 기쁨은 리프트 조작을 멈춘 다음 뒤돌아보며 말한다.)

기쁨

Delusional? Of course I'm delusional!

제정신? (갑자기 고향을 치며) 그래, 나 제정신 아니야!

(다른 감정들은 기쁨의 고향에 깜짝 놀란다.)

기쁨

Do you know how hard it is to stay positive all the time? When all you folks do is complain, complain, complain! Jiminy, mother-loving, toaster strudel!

항상 긍정적으로 있는 게 얼마나 힘든지 알아? 그 와중에도 너네들은 항상 한다는 게 불평, 불평, 불평이잖아! (리프트 레버를 콧대치며) 이런 토스트에 잼이나 발라 먹을!

(기쁨의 과격한 행동에 소심은 충격받은 듯한 표정을 짓는다.)

기쁨

Do you think I have all the answers? Of course I don't! We can't even find the back of our own mind.

나라고 항상 답을 다 안다고 생각해? 당연히 아니지! (한숨을 쉬고, 슬픈 표정으로) 기억의 저편도 못 찾고 헤매고 있는데...

(기쁨은 울먹거리며 리프트 제어판 앞에 웅크려 앉는다.)

기쁨

Anxiety is right. Riley doesn't need us as much as she needs them. And that hurts. It really hurts...

불안이 말이 맞아. 라일리는 이제 우리보단 개네가 더 필요한 거야. (눈물을 흘리며) 난 그게 속상해. 정말로...

하지만 지난 13년 동안 쌓여온, 감정 리더로서의 중압감과 자신은 항상 긍정적이어야 한다는 압박감, 그로 인해 계속 누적된 스트레스와 그걸 참을

수 있게 해준 인내심이 한계치에 도달하고, 여기에 새 감정들에게 자신의 자리를 빼앗겼다는 속상함까지 겹치면서 기쁨은 분노를 마구 쏟아내고는 주저앉아 울기 시작한다. 그런 그녀의 모습을 본 다른 감정들은 서로를 쳐다보며 걱정스러운 표정을 짓다가, 버럭이 나서서 기쁨에게 말을 건넨다.

"Joy, you made a lot of mistakes. A lot. And you'll make a whole lot more in the future. But if you let that stop you, we might as well lie down and give up now."

"기쁨아, 넌 많은 실수를 했어. 아주 많이. 앞으로도 많이 하겠지. 하지만 그렇다고 너가 여기서 멈춘다면 결국 우리들도 주저앉아 포기할지도 몰라."

그러고는 기쁨에게 손을 내밀어 일으켜준 뒤, 근처에서 기억 처리반이 쓸모없는 기억들을 빨아들일 때 사용하는 청소기를 빼앗아 가져온다. 이후 스위치를 조작하여 바람이 나오는 방향을 반대로 설정하고, 다 같이 청소기를 잡은 다음 청소기가 쓸모없는 기억들을 뱉어내는 추진력을 이용하여 기억 저장소 위로 올라간다. 그렇게 위로 올라오자, 마침내 한층 더 가까워진 기억의 저편이 보인다. 버럭은 우린 너만 믿는다며 기쁨을 격려해주고, 기쁨 일행은 기억의 저편을 향해 나아가면서 원래의 라일리를 되찾기 위한 여정을 계속한다.

같은 시각, 라일리는 자려고 침대에 눕지만 머릿속 감정 본부는 여전히 분주하다. 불안과 부럽은 거의 완성된 새로운 자아를 보면서, 파이어호크 팀원들이 우릴 받아줬지만 코치가 안 받아주면 전부 물거품이 된다고 다른 감정들에게 도움을 청하려 한다. 하지만 따분은 만사가 귀찮아서인지 불안이 묻자마자 바로 거절하고, 당황은 안 좋은 표정으로 아까 라일리가 친구들에게 건성으로 인사했던 기억을 계속 되돌려 보느라 불안이 부르는 것을 듣지 못한다.

그때 본부 뒷편의 어두운 곳에서 뭔가 떨어지는 소리가 난다. 가까이 있던 당황만 이 소리를 듣고 장소로 다가가보는데, 슬픔이 책장에서 설명서를 잔뜩 꺼내 박스 위에 쌓아두어 자신의 모습을 감추고 있었다. 이내 당황과 눈이 마주친 슬픔은 깜짝 놀라면서 아무 말 없이 입술에 손가락을 올리고 고개를 가로저으며 제발 다른 감정들에게 알리지 말아달라고 부탁하나, 당황은 후드 끈을 조여 얼굴을 가리면서 잠시 망설이다가 결심한 듯 어디론가 향한다. 슬픔이 본부에 잠입했음을 알려바치러 가는가 싶었지만... 당황은 설명서를 더 꺼내 높게 쌓아 슬픔이를 숨겨주는 것을 도와준다. 조용히 불안에게 반기를 든 그를 보며 슬픔은 웃음을 짓고, 그녀를 본 당황은 부끄러운 듯 후드를 꼭 눌러쓰고 아무 일 없었던 것처럼 다시 제어판으로 돌아간다.

불안은 오늘 잠잘 생각 말라며 에너지 드링크 다섯 캔의 뚜껑을 따고 한꺼번에 마신 후, 모니터 장치를 꺼내 또 다른 계획을 실행한다.

3.3.2. 상상의 나라 속 나쁜 상상

계속해서 기억의 저편으로 향하던 기존 감정들은 전편에서도 나왔던, 라일리의 상상이 구체화된 장소인 '상상의 나라'를 발견하고 이곳을 거쳐가게 된다. 물론 라일리가 성장한 만큼 예전과는 달라진 부분이 있었는데, 전편의 엔딩 크레딧과 후속 단편에서 나왔던 남사친인 조던은 물론 자신의 마음속 비밀인 랜스를 포함하여 라일리가 좋아하는 남자들의 얼굴이 조각된 '최애모아 산', 학교에서 떠도는 여러 루머들이 신문 형태로 출간되는 '루머 제작소'가 새로 생겼다. 하지만 감자튀김 숲이나 구름 마을과 같은 장소는 여전히 그대로였고 특히 베개 성은 오히려 전보다 더 커졌는데, 기쁨 일행은 베개 성 입구가 주황색으로 빛나는 것을 보고 호기심에 안으로 들어가 본다.

베개 성에 들어가보니 본부에서 지시를 내리는 불안의 모습이 큼지막한 화면을 통해 나오고 있었으며, 트럼프 카드로 칸막이가 설치된 책상에서 열심히 무언가에 집중하는 베개 성 직원들이 있었다. 기존 감정들은 몰래 숨어들어가 지켜보며 그 진상을 파악하게 되는데, 직원들이 라일리에게 일어날 수 있는 최악의 상황들을 상상하고 이를 그림으로 그려서 보내면 불안이 이를 받아서 라일리의 머릿속에 틀어놓고 있었던 것이었다. 이로 인해 라일리는 이러한 부정적인 상상들이 머릿속에 계속 떠오르면서 편히 잠들지 못하고 뒤척거리며 불안해한다. 불안은 팀원들이 아직까진 라일리에게 잘해주긴 하지만 과연 라일리가 팀에 못 들어가도 잘해주겠냐며 직원들을 계속 압박한다.

기존 감정들은 이를 보면서 발만 동동 구르다가, 한 직원이 잠깐 쉬기 위해 자리를 비우자 몰래 그곳으로 향해 긍정적인 상상을 담은 그림을 그려 보낸다. 기쁨은 라일리가 골을 넣자 모두가 안아주는 모습을 그려 보내고, 이어서 까칠은 라일리의 매니큐어 색과 유니폼 색을 똑같이 맞추고 모두가 이를 따라하여 인기가 많아지는 것을, 소심은 라일리가 무릎 보호대를 착용한 모습을, 버력은 라일리가 진 팀에게 꽃을 선물하는 그림을 그린다. 불안은 계속해서 긍정적인 내용의 그림이 올라오자 어쩔 줄 몰라하고, 당황은 에너지 음료 캔을 뒤로 던져 불안의 시선을 끈 다음 버력이 그린 그림을 골라서 라일리의 마음을 편안하게 만들어준다.

불안은 누가 이런 긍정적인 그림을 보냈는지 알아내려다가, '긍정적인'이라는 단어를 떠올리자마자 단박에 기쁨이 한 일임을 간파한다. 불안은 곧바로 베개

성에 마음 경찰을 부르고 기쁨 일행의 자리를 강제로 섣다운시키지만, 기쁨은 이에 굴하지 않고 책상에 올라서서 직원들에게 불안의 말을 듣지 말라고 말하며 불안은 이런 나쁜 상상들로 라일리를 바꾸려 한다고 소리친다. 그러자 불안은 기쁨에게 이걸 널 위해서 그런 거라며 이래야 라일리가 행복해진다고 말하지만, 기쁨은 이에 맞서서 그렇게 하려면 라일리에 상처를 주지 말라고 답한다.

그러나 직원들은 기쁨의 말에 별다른 반응을 보이지 않는 듯하다가, 직원 한 명이 긍정적인 그림을 그려 보내자 다른 직원들도 하나둘씩 긍정적인 그림을 그려 보내기 시작한다. 여기에 버럭까지 가세해서 불안이 너희들을 강제로 가두고 악몽을 그리게 했지만 이제 그럴 필요 없다고 외치고, 기쁨의 "연필 내려놓고 나쁜 상상도 그만하라"는 마지막 말과 함께 직원들은 불안이 지시했던 일을 전부 때려치우며 연필을 부수고 책상을 뒤엎고는 원래 하던 베개싸움을 다시 시작하면서 베개 성은 아수라장이 된다. 화룡점정으로 한 직원이 의자를 던져서 불안이 나오는 화면을 깨뜨려버리고, 그렇게 베개 성과 본부의 연결이 끊어지고 난 후 라일리는 편안한 마음으로 잠든다.

그때 마침 불안이 부른 마음 경찰이 베개 성에 도착하고, 기쁨 일행은 현장에서 쟁싸게 도망쳐 '장래 희망 퍼레이드'로 향한다. 그곳에선 제빵사, 미술가, 민족 음악학자와 같은 여러 직업들의 커다란 풍선을 띄우며 퍼레이드를 진행 중이었는데 기쁨 일행은 어떤 풍선을 잡을지 생각하다가 판사 풍선을 골라 풍선 아래에 있는 줄을 잡고 하늘로 떠올라 마음 경찰에게서 벗어나며 기억의 저편을 향해 날아간다.

3.3.3. 평가의 두려움, 아이디어 폭풍 발발

불안은 기쁨이 이해가 안 된다며 모든 상황에 대비해야 한다고 혼잣말을 하면서 코치의 생각을 알 수 있었으면 좋겠다는 말을 한다. 이때 부럽이 저녁에 팀원들이 말해준 '코치의 빨간 노트'를 떠올리고, 해당 기억을 재생시켜 라일리를 다시 깨운다. 하지만 라일리가 움직이지 않자 불안은 우리가 너무 몰아붙이는 거 아니냐며 걱정하지만 일말의 양심, 부럽은 그 노트를 봐야 앞으로 어떻게 할지 계획을 세울 수 있다며 자신이 제어판을 조종해서 라일리를 움직이게 한다. 본부 구석에서 이 광경을 몰래 지켜보던 슬픔은 안타까워하며 기쁨에게 무전기로 상황을 설명한다. 기쁨은 라일리가 코치의 노트를 보기 위해 사무실에 잠입할 거라는 말을 듣고 놀라며, 슬픔의 설명을 들은 버럭은 라일리는 그럴 애가 아니라고 말하지만 까칠은 라일리가 자아를 잃어버려서 그런 것이라고 대답한다. 풍선 줄에 매달려 흔들리는 소심의 비명이 간간이 배경음처럼 깔린다. 기쁨은 슬픔에게 절대 들키지 말고 네가 무조건 막아야 한다고 당부한다. 이후 슬픔은 계속해서 상황을 지켜보다가 당황을 불러보려 하지만 잘 되지 않는다. 결국 라일리는 한밤중에

숙소를 벗어나 코치의 사무실 건물로 몰래 들어간다. 중간에 수위에게 들킬 뻔했으나 빠르게 사무실로 들어가 문을 걸어잠그고 숨어 위기를 모면한다. 슬픔은 노트가 있는 책상을 향해 다가가는 라일리를 보며 조마조마해하다가 소파에 누워 핸드폰을 쥔 채 잠든 따분을 보게 되고, 두려움을 억누르며 조용히 따분이 있는 곳으로 향한다.

라일리는 노트를 들어 펼쳐보려다가 갑자기 훌쩍이며 다시 노트를 내려놓는다. 불안은 그런 라일리를 보며 의아해하다가 제어판이 파란색으로 변한 것을 보고 슬픔의 소행임을 알게 된다. 곧바로 불안은 따분에게 핸드폰이 어딘는지 물어보며, 잠에서 깬 따분은 자신의 핸드폰이 없어졌다는 것을 알게 된다. 슬픔이 감정 본부 어딘가에 있다는 것을 알게 된 불안, 부럽, 따분은 본부 이곳저곳을 뒤져 슬픔을 찾아보지만 그녀는 보이지 않는데, 불안은 다급하게 여기저기 살펴보다가 침실에서 웬 빛이 새어나오는 것을 보고 안으로 들어가본다. 안으로 들어가니 침실 왼쪽 위에 이불을 뒤집어쓴 누군가가 있었고 그 안에서 파란 빛이 새어나오는 중이었다. 불안이 침실로 올라가 이불을 벗기자 슬픔이 따분의 핸드폰으로 제어판을 조종하고 있었다. 슬픔은 라일리는 이런 애가 아니라고 말하지만 불안은 따분의 핸드폰을 가져가 조종하면서 그것보다는 라일리가 어떤 애가 되느냐가 중요한 것이라고 말해준다. 불안의 제어로 인해 결국 라일리는 노트를 열어보게 되고, 불안은 슬픔을 양동이에 얼굴만 나오도록 옥여넣은 뒤 천장에 매달아 못 움직이게 한다. 라일리는 노트를 여러 장 넘기다가 자신에 대한 코치의 평가를 보게 되는데...

Andersen: NOT READY YET

앤더슨: 미숙함

냉혹하기 짝이 없는 평가였다. 캠프는 하루밖에 남지 않았기에 그 안에 코치의 마음을 돌려놓아야 하는 상황이 되었다. 불안은 이를 위해 엄청나게 많은 아이디어가 필요하다고 말한다. 한편, 풍선을 타고 기억의 저편을 향해 날아가던 기쁨 일행의 앞에 갑자기 먹구름이 끼더니 형형색색의 작은 전구들이 떨어지고 번개가 치기 시작한다. 아이디어 폭풍이 시작된 것이었다. 게다가 폭풍에서 나온 아이디어들은 펍 독차지하기, 상대 팀 욕하기 등 부정적인 생각들로 가득했다. 기쁨은 라일리가 이런 생각들을 못하게 해야 한다면 아이디어 전구를 막대기로 깨뜨리지만, 여기에 너무 열중한 나머지 바로 앞의 커다란 폭풍을 발견하지 못하고 풍선과 함께 휩쓸리고 만다.

그렇게 불안과 부럽은 라일리가 밤을 새게 하며 아침이 될 때까지 계속해서 아이디어 전구를 가득 모으지만, 불안은 지금까지 모은 아이디어 전구들이 너무 작다며 더욱 큰 아이디어가 필요하다고 말한다. 한편 토네이도에 휩쓸린

기쁨 일행은 탈출로를 찾던 중이었는데 이때 소심이 튜브로 아이디어 전구들이 들어가는 것을 발견한다. 아무 아이디어 전구를 잡아보려 하지만 너무 작아서 더욱 큰 아이디어가 필요한 상황이었다. 그때 마침 불안이 생각해낸 엄청나게 큰 아이디어 전구 하나를 발견하게 되고 버럭, 소심, 까칠은 이를 잡고 튜브로 올라가려 한다. 그러나 기쁨은 끝까지 풍선을 놓지 않으면서 라일리가 이 아이디어를 떠올리면 큰일날 거라고 말하지만 본부로 돌아가기 위해선 다른 방법이 없었기에 결국 풍선을 놓고 불안의 아이디어 전구에 탑승한다. 마침내 아이디어 전구를 잡고 튜브를 통해 본부로 돌아가는가 싶었으나, 아이디어 전구만 튜브로 들어가서 본부에 도착하고 기쁨 일행은 나팔처럼 생긴 튜브 입구에 막혀 끝없이 아래로 추락하는 위기에 처한다. 그러나 다행히 소심이 항상 낙하산을 가지고 다닌 덕분에 모두 소심을 붙잡고 안전하게 착지한다. 게다가 기억의 저편도 거의 코앞에 있었기에 기쁨 일행은 어두운 언덕을 달려나가며 라일리의 자아를 찾기 위해 기억의 저편으로 향한다.

3.3.4. 라일리의 새로운 자아, 그러나...

불안은 막 도착한 큰 아이디어 전구를 제어판에 꽂고, 라일리가 파이어호크 팀원이 되기 위해서라면 물불을 가리지 않는다는 것을 보여주려 한다. 그렇게 큰 다짐을 한 라일리는 일찍 라커룸에 들어서고, 화장실에서 물통에 물을 받은 다음 체리 음료수 가루와 헤어 컨디셔너를 섞어서 다른 파이어호크 팀원들처럼 길게 나온 앞머리만 빨간색으로 염색한다. 다시 라커룸으로 돌아온 라일리는 그곳에서 그레이스와 브리를 마주치는데, 지난 이틀 간 라일리의 태도를 본 두 친구는 그녀를 무시하고 등을 돌려 돌이서만 대화를 나눈다. 물론 코치에게 인정받는 데 정신이 팔린 부럽과 따분은 재네들이 우릴 질투한다고 생각하며, 눈앞에 멋진 걸 놔두고도 못 볼 녀석들이라고 자찬한다.

직후 벨과 파이어호크 팀원들이 들어오고, 벨은 라일리의 빨갈게 물들인 앞머리를 보면서 멋지다고 칭찬해준다. 그런데 이상하게 평소보다 더 들떠 있는 라일리의 모습에 밤에 잠은 잘 잤는지 물어보는 벨에게 큰 경기인데 어떻게 잤겠냐는 라일리의 대답이 돌아온다. 이에 벨은 어제 숙소에서 라일리에게 연습 경기가 곧 입단 테스트라고 말해준 자신의 친구들에게 겁주지 말라고 하지 않았냐며 다그치는 한편 라일리에겐 이따 골 좀 넣어보자며 격려해준다.

불안은 벨이 신입생 시절 연습 경기에서 두 골을 넣고 파이어호크 팀에 뽑혔으니, 우린 라일리가 세 골을 넣는 것을 목표로 세우자고 한다. 그리고 이 목표를 위한 새로운 자아가 거의 완성되었다며 신념 저장소로 가서 기억

하나를 마지막으로 물에 띄운다. 그리하여 완성된, 불안이 만들어낸 새로운 자아는...

불안자아

불안이 신념을 모아 만든 라일리의 새로운 자아

"난 아직 부족해"

"I'm not good enough."

"난 부족해."

오히려 자신의 실력은 아직도 부족하다는, 부정적인 자아가 만들어지고 말았다. 예상치 못한 결과에 불안을 비롯한 다른 감정들은 크게 당황한다. 자아를 만들어낸 불안은 이내 그저 더 잘하고 싶은 마음에 그러는 것일 거라며 불안해하면서도 우선 대수롭지 않게 넘긴다.

3.4. 절정

3.4.1. 기억의 저편

한편 기존 감정들은 험한 언덕과 절벽을 올라 마침내 기억의 저편에 도착한다. 그런데 그곳엔 예전에 자신들이 본부에서 날려버렸던, 예를 들어 파티에서 유리문에 부딪혔던 기억이나 할머니가 아끼는 점시를 깨뜨린 기억과 같은 이른바 '나쁜 기억'들이 산더미처럼 쌓여 있었다. 다시 기억 구슬산을 오르며 꼭대기까지 도착하자, 빛이 점점 희미해져가는 기존의 자아와 함께 본부로 향하는 튜브를 찾게 된다. 그때 불안이 만들어낸 라일리의 새로운 자아의 목소리가 온 머릿속에 울려퍼지고, 심상치 않은 상황임을 직감한 기쁨은 무전기로 슬픔에게 우릴 본부로 소환해달라고 부탁한다.

하지만 슬픔은 양동이에 갇힌 채 천장에 매달려 있었기에 기쁨의 무전에 응답할 수 없었고, 당황은 그런 슬픔의 모습과 라일리의 새로운 자아의 상태를 보고서 이렇게 지켜보고만 있을 순 없다는 듯, 폭 눌러쥔 후드를 벗고 행동하기로 결심한다. 당황은 다른 감정들 몰래 슬픔을 양동이에서 꺼내준 후, 기억의 저편과 본부로 연결된 튜브도 내려준다. 슬픔은 불안이 제어판을 다루느라 정신없는 사이 몰래 그 옆쪽으로 향하지만, 하필 이때 기쁨이 큰 소리로 지금이라고 무전을 보내는 바람에 불안에게 들키고 만다. 슬픔이 다급히 소환 버튼을 누르지만, 이를 본 불안은 소스라치게 놀라면서 바로 막대기를 잡고 튜브를 당겨 무너뜨리는데, 그 여파로 인해 기존 감정들이 있는 기억의 저편 튜브까지 함께 무너지게 된다.

무너지는 튜브에 깔리지 않고 잘 피했지만 본부로 통하는 유일한 길이 사라지면서 기쁨 일행은 고립되고 만다. 기쁨은 라일리의 기존 자아를 안고 다른 감정들의 부름에도 반응 없이 홀로 기억의 저편 뒷부분으로 향하여, 잔뜩 쌓인 기억 구슬들 위에 무릎을 꿇고 앉아 절망하던 중 그곳에서 자신이 이를 전에 버렸던 하키 반칙 기억 구슬을 우연히 발견하고, 뒤이어 시험에서 F를 받은 것과 같은 '나쁜 기억'들도 여럿 찾아낸다. 기쁨은 이를 계속 되돌려보기를 반복하면서 자신이 대체 뭘 놓친 건지를 생각하려 하지만 답은 나오지 않으며, 이에 기쁨은 슬퍼하며 더욱 더 절망하게 된다. 잠시 후, 다른 감정들이 기쁨에게 다가온다. 까칠은 기쁨에게 이제 어떻게 해야 하냐고 묻지만, 기쁨은 절망한 듯한 얼굴로 다음과 같이 말한다.

"I don't know. I don't know how to stop Anxiety. Maybe we can't. Maybe this is what happens when you grow up. You feel... less joy. But I do know this. Riley will never be herself if we don't get this back to headquarters. Fast."

"나도 모르겠어. 불안을 멈출 방법을 모르겠어. 아마 방법이 없을지도 몰라. 어른이 될수록, 이렇게 기쁨을 덜 느끼게 되는 건가 봐... 그래도 이건 확실해. 라일리를 본래 모습으로 되돌리려면 이 자아를 본부로 다시 가져가야 해. 서두르자."

그러나 유일한 탈출구마저 사라졌고, 매사에 긍정적인 기쁨마저도 크게 절망할 정도로 최악의 상황이었기에 까칠은 어떻게 본부에 돌아갈 것인지 묻는다. 이때 버럭이 자신에게 좋은 생각이 있지만 별로 마음에 들지 않는다고 말한다. 그 생각이란 바로 금고에서 블루피와 탈출했던 파우치를 부르는 것이었다.

기쁨 일행이 부끄러움을 무릅쓰고 다 같이 파우치의 이름을 부르자 파우치가 곧바로 소환된다. 본부로 돌아가는 데 쓸만한 도구가 필요하다는 기쁨의 말에 파우치는 롤업 테이프와 고무 오리를 꺼내지만 버럭은 시간 없다며 파우치를 낚아챈 다음 그의 입에서 다이어나이트를 잔뜩 꺼낸다. 까칠이 다이어나이트 말고 제트팩이나 비행기처럼 정말로 쓸만한 거 없냐고 불평하자, 파우치는 내가 여기에 모든 물건들을 다 넣어놓는 줄 아냐며 자기가 롤업 테이프랑 고무 오리까지 줬는데 왜 그러냐고 화를 낸다. 그 순간 기쁨은 방법이 떠올랐으며 다이어나이트가 훨씬 더 많이 필요하다고 말하고 버럭은 파우치의 말이 채 끝나기도 전에 소매를 걷어올린 팔을 파우치의 입 안에 깊숙히 집어넣어 더 많은 다이어나이트를 꺼낸다.

3.4.2. 하키 캠프 3일차, 불안의 폭주

같은 시각, 라일리의 인생을 건 연습 경기가 시작된다. 그러나 불안이 만든 자아로 인해 라일리는 자신의 실력이 아직도 부족하다는 열등감에 사로잡히게 되고, 이로 인해 같은 팀원인 대니의 패스 요청을 무시하고

혼자서 골을 넣거나, 심지어 대니의 퍽을 강제로 뺏아서 자신이 골을 넣는 등 골을 독차지하기 위해 과격한 행동을 보이게 된다.

한편 기쁨의 저편에서는 기쁨이 떠올린 방법을 실행하기 직전이었다. 기쁨이 떠올린 방법이란 버럭이 파우치에게서 얻은 다이어마이트를 기억의 저편 아래쪽 절벽에 설치하고, 이를 폭파시켜서 나쁜 기억들이 산사태를 일으키면 그것을 타고 본부로 돌아가자는 것이었다. 까칠은 이 기억들이 나중에 나쁜 신념으로 자라면 어떡할 것인지 묻지만, 잘 모르겠다는 기쁨의 대답에 어떻게든 될 것이라고 대충 넘긴다. 기쁨 일행은 다이어마이트와 이어진 손잡이를 내려 절벽 아래쪽을 폭파시키고, 나쁜 기억들이 우수수 쏟아져 만들어진 산사태를 타고 본부로 돌아가게 된다.

라일리는 계속해서 경기를 이어가지만 목표인 세 골까지 한 골만 남은 상황에서 브리에게 번번히 막히고, 그 와중에 그레이스를 못 보고 세계 부딪혀 경기장 반대편으로 나가떨어지게 하면서 2분 동안 페널티 박스로 퇴장 조치되고 만다. 다친 그레이스를 뒤로 하고 페널티 박스로 가서 앉은 라일리는 불안감을 느끼면서 심장이 점점 빨리 뛰기 시작한다. 예상치 못한 상황에 불안은 내가 무슨 짓을 한 거냐며 라일리의 정신을 차리게 해보려고 제어판을 조종하지만, 도리어 극심한 불안감에 점점 자신이 통제할 수 없을 정도로 빠르게 라일리를 몰아붙이기 시작하면서, 제어판 주변으로 다른 감정들이 접근조차 못할 만큼 강력한 폭풍을 만들어낸다. 이 과정에서 라일리는 더욱 큰 혼란과 불안감을 느끼고, 가쁜 숨을 내쉬면서 땀을 흘리며 엄청난 속도로 뛰는 자신의 심장을 부여잡는다. 불안을 막기 위해 슬픔, 부럽, 따분, 당황은 불안의 자아를 떼어내려고 하지만 제어판을 빠른 속도로 조종 중인 불안의 영향이 너무 컸기에 불가능했다.

한편 기쁨 일행은 나쁜 기억 산사태를 타고 무사히 신념 저장소에 도착한다. 나쁜 기억들이 한꺼번에 쏟아지면서 수많은 신념들을 형성하긴 했지만, 일단은 라일리가 먼저였기에 엘리베이터를 타고 본부로 올라간다. 본부에 도착하여 현장을 파악한 뒤 기쁨 일행은 다른 감정들과 함께 불안의 자아를 떼어내려 하지만 불안이 제어판을 잡고 있어 여전히 무리였고, 기쁨은 슬픔에게 기존 자아를 맡긴 뒤 직접 폭풍을 뚫고 불안이 있는 제어판으로 향한다. 기쁨은 불안을 붙잡아 밖으로 꺼내려 하지만 너무 빨라서 잔상밖에 보이지 않았으며, 그녀를 멈추게 하기 위해 말로 설득한다.

"You don't get to choose who Riley is. Anxiety... You need to let her go."

"라일리가 어떤 사람이 될지는 네가 정하는 게 아냐. 불안아... 이제 라일리를 놔줘."

기쁨의 말에 불안은 눈물을 흘리며 제어판 레버에서 손을 떼고, 기쁨은 곧바로 그녀를 덮쳐서 폭풍 밖으로 함께 나온다. 기쁨과 다른 감정들은 서둘러 불안의 자아를 떼어내고 기쁨은 라일리의 기존 자아를 다시 심는다.

3.4.3. 진심과 변화, 그리고 관계 회복

그러나 라일리는 쉽게 진정되지 않았고 폭풍도 여전히 멎지 않았는데, 이를 보고 의아해하는 기쁨에게 불안은 난 그저 라일리를 지키고 싶었을 뿐이라고 사과하면서 네 말대로 라일리가 어떤 사람이 될지는 우리가 정할 수 없다고 말하며 후회한다. 그 순간 기쁨도 그간 자신이 선별하여 기억의 저편으로 날려보냈던 '나쁜 기억'들이 차곡차곡 쌓여서 산더미를 이룬 것을 회상하며 무언가 깨달는다.

여러 가지 신념들이 만든 라일리의 새로운 자아

그때 신념 저장소에 흘러들어온 '나쁜 기억'들이 신념을 이루면서 또 다른 새로운 자아가 만들어지려 하고 있었고, 이를 본 기쁨은 애써서 되찾아온 기존 자아를 과감하게 떼어내고 새로운 자아가 나오도록 한다. 그렇게 만들어진 새로운 자아는 이전과 조금 달랐는데, 하나로만 고정된 게 아닌 여러 색깔(=감정)과 형태로 계속해서 바뀌며 라일리의 긍정적인 혹은 부정적인 여러 자아들이 표현되고 있었다. 기쁨은 계속해서 색깔과 형태가 바뀌다가 '난 도움이 필요해'라고 말하는 라일리의 새로운 자아를 꼭 안아주고, 뒤이어 모든 감정들도 기쁨을 따라 라일리의 자아를 함께 안아주고 불안도 이에 합류한다. 감정들은 라일리의 긍정적인 면은 물론이고 부정적인 면까지도 전부 받아들이는 것이다. 그러자 제어판 주위의 폭풍이 약해지다가 완전히 사라지며, 라일리의 심장 박동도 다시 원래대로 돌아온다. 마음의 안정을 되찾은 라일리는 정신을 차리고 크게 심호흡한다. 이때 경기 중 잠시 쉬는 시간이 되어 그레이스와 브리가 라일리를 보러 찾아왔으며, 괜찮냐고 묻는 두 친구에게 라일리는 자신의 진심을 고백한다.

"Yeah. I mean... No. I was such a jerk to you guys. When you guys told me you're going to a different school, I-I freaked out, and... I'm so sorry. If you don't want to be friends anymore, I get it. But... I really hope that you can forgive me. Someday."

"괜찮아. 아니, 사실... 안 괜찮아. 내가 너네들한테 너무 못되게 굴었어. 다른 고등학교로 간다는 말 들으니까 진짜 정신이 나가서... 정말 미안해. 다시는 나랑 친구 하고 싶지 않아도 이해해. 그래도... 언젠간 나를 용서해줬으면 좋겠어."

그러나 그레이스와 브리는 화를 내기는커녕 말없이 주먹을 맞대며 라일리와 화해하고 서로 껴안은 후, 그레이스가 경기 아직 안 끝났으니 마저 하러 가자고 이끈다.

슬픔: 기쁨아, 라일리가 너를 부르고 있어.(Joy, Riley wants you.)

직후 창문을 통해 환한 햇빛이 비추며, 라일리는 숨을 크게 들이마시면서 오랜만에 행복한 기분을 느껴본다. 이때 기쁨의 몸에서 노란색 광채가 나와 제어판으로 향하고, 곧 라일리가 기쁨을 부르고 있다는 것을 깨달은 감정들은 그녀가 제어판을 조종할 수 있도록 길을 열어준다. 다시 제어판을 잡은 기쁨의 흐름에 감정을 맡기며 라일리는 오직 인정받기 위해서가 아닌, 하키를 정말로 좋아하는 마음으로 경기에 임하고, 라일리의 모든 감정들은 하키를 즐기는 그녀의 모습을 보며 흐뭇해한다.

3.5. 결말

3.5.1. 고등학교 입학 이후

그로부터 얼마 후, 라일리는 고등학교에 입학한다. 당장 같은 나잇대의 친구는 없지만 점심 시간마다 뱀을 비롯한 파이어호크 팀원들과 함께 이야기를 나눌 정도로 더욱 가까워졌고, 그레이스와 브리는 다른 고등학교로 진학하긴 했지만 라일리의 하키 팀 입단 결과 발표를 앞두고 응원하는 이메일을 보내주며 여전히 라일리와 절친 관계를 이어가고 있다. 라일리는 스페인어 시험 대비 공부를 하거나, 예비 대표팀을 위한 훈련 과정에도 참가하였으며, 이제 하키 팀 합격 발표만을 앞두고 있다. 설령 불합격이라도 내년이 있기에 괜찮다.

라일리뿐만 아니라 감정들에게도 크고 작은 변화가 생겼다. 불안이는 안 좋은 생각이 들 때면 본부에 마련된 전용 안마 의자에 앉아 차를 마시며 마음을 진정시키고, 버럭은 블루피의 파트너인 파우치를 새 친구로 사귀면서 허리에 두르고 다니며 마음에 들어한다. 따분은 소파에 누워 핸드폰만 보던 초중반부 모습과 달리 제어판 앞에 와 다른 감정들과 함께 있으며, 당황은 여전히 수줍음이 많긴 하지만 전에 비하면 적극적이고 활발한 성격으로 변했다. 추억이 등장하면 모두 기겁하면서 아직 때가 아니라고 말하며 방으로 돌려보낸다.

라일리는 똑똑하고, 하키도 잘하고, 창의력이 넘치며, 심심해할 순 있지만 따분한 사람은 아니고, 가끔씩 부모님에게 대들거나 안 좋은 생각을 실행할 때도 있으며, 실수하거나 자책을 많이 할 때도 있지만 감정들은 라일리의 이러한 면들이 모여 그녀를 이루기에 라일리의 모든 면을 사랑한다.

이후 라일리는 학교 사물함을 열어 거울에 비친 자신의 모습을 보다가, 핸드폰을 꺼내어 무언가를 확인하며 영화는 막을 내린다..

3.5.2. 후일담

첫 번째 쿠키 영상은 엔딩 크레딧이 시작되고 곧바로 나온다. 캠프에 다녀온 후 저녁을 먹는 라일리에게 질이 캠프는 어땠는지 물어본다. 어머니의 물음에 라일리의 감정 본부에선 감정들이 캠프에서 있었던 나쁜 일들까지 전부 말해야 하나며 패닉에 빠지지만, 이때 따분이가 나서서 "좋았어요.(It was good)." 한마디로 뭉뚱그려 말하도록 라일리를 제어한다. 이때 질과 빌의 감정 본부 반응이 서로 다른데, 질의 버럭이는 사흘 동안 다녀와놓고 한다는 말이 고작 "좋았어요"냐며 어이없어하던 와중에, 질의 불안이가 본부의 커튼 뒤에서 오랜만에 나와 라일리가 앞머리를 빨갈게 염색한 것을 보고는 나쁜 애들이랑 어울려 노는 거 아닌가 불안해하자 질의 슬픔이가 차를 타주며 진정시킨다. 반면 빌의 감정 본부에서는 불안이가 나타나 대답이 고작 "좋았어요"냐며 불안해하지만, 빌의 버럭이가 그냥 저 정도 대답이면 됐다면서 대수롭지 않게 넘기고 라일리가 하키 경기 뭘 때의 기억 구슬을 꺼내어 다 같이 TV 보듯이 평화롭게 시청하는 것으로 달래준다.

두 번째 쿠키 영상은 엔딩 크레딧이 모두 올라간 후에 나온다. 기쁨이 비밀 금고에 숨은 깊이 숨겨둔 비밀을 밖으로 나오도록 이끌고, 나오기를 주저하는 그에게 비밀이 뭐냐고 물어본다. 그러자 깊이 숨겨둔 비밀은 러그를 태워서 구멍 낸 것이라고 말하고, 이에 기쁨은 웃으면서 난 또 수영장에서 쉬한 건 줄 알았다고 대답한다. 그러나 더욱 큰 비밀이 무심결에 드러나자 깊이 숨겨둔 비밀은 크게 당황하면서 다시 금고로 들어가버리고, 기쁨이 깊이 숨겨둔 비밀이 또 숨어버렸다고 혼잣말을 하며 영화가 끝난다.